Nintendo

THE GREAT ESCAPE

TIPS DE:

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

conoce A:

DUKE NUKEM ZERO HOUR

GOEMON'S GREAT ADVENTURE

CHAMELEON TWIST 2

SNOWBOARD KIDS 2

wcw nitro

STOR SHOT

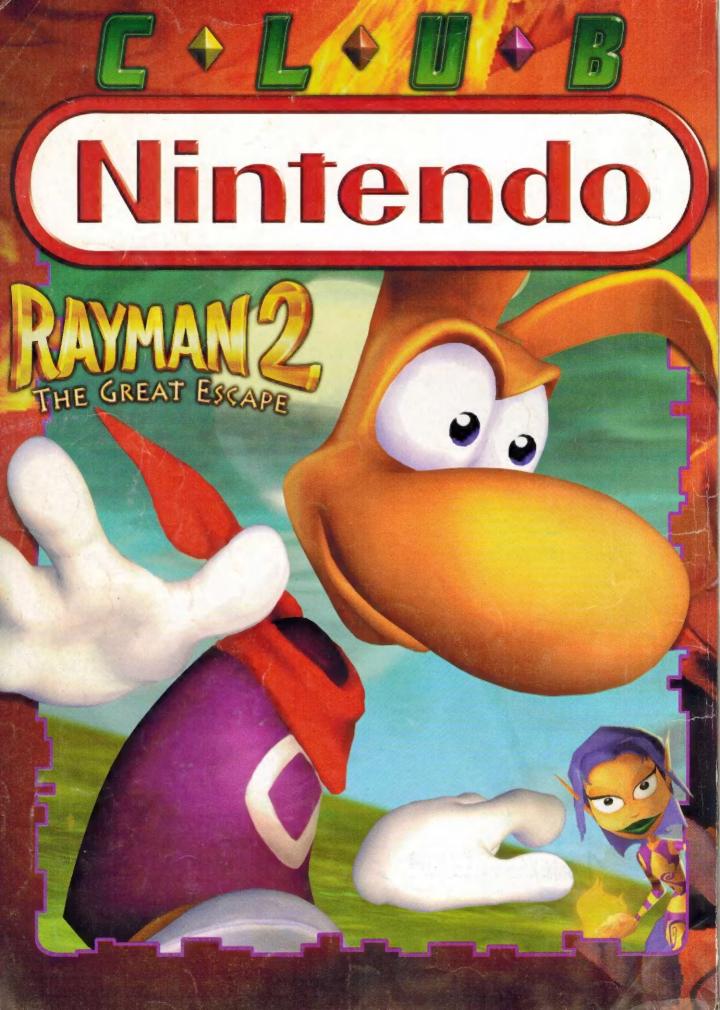
FIGHTING FORCE 64

LODE RUNNER 64



Ano 8 No.5

Precio \$15.00 M.N.





INCLUYE POSTER-CALENDARIO

Si estás de ocioso, te puedes "rascar la panza" o buscar el rombo de este mes.



Aquí estuvo el rombo de Abril.





Mayo es un mes muy importante para la industria de los videojuegos en general y es que este mes, se lleva a cabo el evento E3 en la ciudad de Los Angeles. Nosotros como todos los años ahí estaremos para traerte la información más importante de lo que ahí se anuncie. Se espera que veamos los juegos que serán la sensación en lo que resta del año. Pero bueno, eso no significa que tengamos que esperar un par de números para tener mucha (y muy variada) información. En esta edición tenemos una buena cantidad de análisis. Si no los leiste en la portada, hay juegos como Duke Nukem Zero Hour, Fighting Force 64, Goemon's Great Adventure v WCW Nitro. Además tenemos una excelente noticia: La confirmación por parte de Capcom, de la salida del título Resident Evil 2 para el N64. Y por si fuera poco, tenemos el étriunfal? regeso de: Axy y Spot, quienes prometieron seguir colaborando de forma más constante. En fin va no te entretenemos v mejor disfruta del ejemplar de este mes.



Año VIII # 5 Mayo 1999

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V

AMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DIRECTOR GENERAL

Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION Lourdes Hernández DIRECCION EDITORIAL Gustavo Rodríguez José Sierra PRODUCCION

EDITOR ADJUNTO Adrián Carbajal DIRECTOR DE ARTE ancisco Cuevas Ortiz DISEÑO GRAFICO Antonio Carlos Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE José Luis Suárez

la. Antonieta Ramirez INVESTIGACION Jesús Medina, Daniel Avilés, Víctor Arjona, Alejandro Ríos "Panteón" AGENTES SECRETOS

CORRECCION DE ESTILO

EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V

PRESIDENTE Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL Carlos Méndez D.

DIRECTORA EIECUTIVA DE OPERACION EDITORIAL Irene Carol

DIRECTOR EJECUTIVO DE FINANZAS Y ADMINISTRACION Luis Stein

DIRECTOR DE VENTAS Francisco Domenech S.S. Tel. 52-61-26-10

EJECUTIVOS DE VENTAS 1ara Dominguez 52-61-26-09 52-61-27-28 Olivia Cavanzo

52-61-27-74 Orilla Pérez avier Gutlérrez 52-61-27-73

(C) COPYRIGHT 1999 CLUB NINTENDO

Año 8 # 5, Revista mensual Mayo de 1999, Coeditada y publicada pa-ra México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Te-levisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esc. Fernando Es-plinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336, Permiso No. 084-1292. Características 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Carlos Méndez D. Distribución Nacional Exclusiva an México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Bíanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 5591-14-00 Col Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 5 Col. Iztacalco, Tel.: 5590-27-03 y 5590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número, CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos

SUSCRIPCIONES EN MEXICO Tels.: 5261-27-01 Fax: 5261-27-99

Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 1999 Nintendo of America Inc. Todos los derechos reservados All rights reserved

Estamos a menos de 200 días del año 2000.

Cuando empezamos esta revista, o más aún, cuando nos iniciamos como asiduos jugadores de Nintendo hace más de una década, pensábamos en cómo serían los videojuegos del año 2000. Es difícil recordar lo que en aquellos momentos pensábamos, pero es seguro que estábamos muy lejos de esta realidad.

Lo que es dramático y en verdad aterrorizante es el grado de piratería al que se ha llegado. Por ahí te puedes encontrar algunos cartuchos de N64 con cajas de muy mala calidad y cartuchos burdos y mal hechos, que pueden llegar a tener problemas en su funcionamiento e incluso, pueden hasta dañar tu sistema. Sin embargo, Nintendo les ha hecho más difícil la vida a los piratas incluyendo juegos con batería que es imposible jugarlos sin guardar tus avances (aunque a ellos no les preocupa mucho vender títulos sin ponerles esa pila).

Nos han comentado mucho el crecimiento en México de un sistema de 32 bit en los últimos meses, el cual ofrece mundialmente algo así como 3500 títulos a la venta, pero no se están dando cuenta los videojugadores que el mismo éxito los está llevando a un fracaso más rápido y es que es indignante que títulos de 30, 40 ó 50 dólares, los puedas comprar en la piratería por 8 dólares y ya el colmo, es ver lugares en los que cuestan 20 ó 30 pesos i2 dólares!

Nuestras autoridades tendrán que hacer algo contra la piratería. Y no nos referimos sólo por Nintendo, sino también por sus competidores y también por los productores de películas y los cantantes con su música.

Demos la espalda hoy a la piratería para no arrepentirnos mañana.



Ustedes que todo lo saben, me podrían decir ¿cuál es la diferencia entre programador y desarrollador?

Martine Z Contreras José
Iztapalapa, D.F.

Es simple: El Programador es quien "programa" todo el juego, crea las herramientas de desarrollo, las texturas... en fin, la parte más dura del juego. El Desarrollador es la persona o compañía que produce (pone el dinero) para que el juego salga a la venta. Existen muchas personas encargadas de la realización de un video juego. Y todas son importantes.

Por qué no hacen un especial en la revista que hable de ustedes, algo así como: ¿qué piensan de todos estos años que han pasado?, o sea, el presente, pasado y futuro de Club Nintendo y por supuesto de Nintendo (que den una opinión todos, o los que consideren los más importantes colaboradores de la revista) y al final pongan una foto de todos o algunos de los trabajadores. ¡Ah! Y también tengo unas preguntas: ¿Existe una serie animada de Goemon en Japón? y ¿Cuándo Televisa va a poner al aire la serie de Pokémon?

> Capta: A Comendo Apodaca, Nuevo León

¡Pues de hecho nos leíste la mente! Ya son tantos años en la elaboración de la revista y tantas cosas que nos han ocurrido, que estamos pensando en una mini-sección donde podamos platicarte todo lo que nos ha pasado, algo así como una crónica. Pronto podrás saber más de esto. En Japón existe lo que se llama OVA (Original Video

RMARI



Animation, una caricatura corta o larga, no se trata de una serie, sino de un capítulo único) de Goemon, pero sólo eso. Esperemos que no pase de este año para que Pokémon salga al aire. Por cierto, esta serie está siendo muy popular en los Estados Unidos.

Ya no hablen tanto del Game Boy Color, ya sé que es nuevo, pero ni que dé tanta emoción porque si ya se dieron cuenta, hace mucho tiempo que existe el Game Gear de Sega, desde que apareció es a colores y todos sus cartuchos los aprovechan todos y no 4 ó 10 nada más.

Rérida, Yucatán

Sí, sin embargo estos sistemas eran en su momento excesivamente caros y consumían muchísima energía. La gran ventaja del GB Color es que las 2 Pilas que usa, te duran para más de 12 horas. Esta es sólo una de las muchas ventajas y cualidades

que tiene el GBC. Tienes razón: Los portátiles a colores no son nuevos, pero el GAME BOY CO-LOR lo que tienes es que es revolucionario.

¿Cómo puedo saber si los cartuchos y sistemas son piratas? Aquí en Huajuapan, ¿Dónde se pueden adquirir los sistemas y aditamentos para: NES, SNES y N64? ¡Originales!

Juan C. López Carreño Huajuapan de León, Oaxaca

¡Pues cada vez es más díficil! Los piratas han mejorado de forma increíble sus técnicas. Hemos visto unos cartuchos piratas y de primera impresión, pasan como originales. Definitivamente vamos a hablar de nueva cuenta de este tema tan importante. Sabemos que es muy difícil que existan franquicias de Nintendo en toda la República, pero tiendas de autoservicio grandes también son distribuidores oficiales, así que si conoces alguna, puedes ir a darte una vuelta.

¿En el Nintendo 64, no han sacado o no piensan sacar a la venta juegos con el tema de la Segunda Guerra Mundial, como batallas navales, aviones o tanques?

Julio Malpica.
Veracruz, Veracruz

Pues sí, está a punto de llegar al N64 un juego clásico de PC de nombre Command and Conquer, aunque este juego no se desarrolla explícitamente en un campo de batalla con elementos de la Segunda Gue-

rra Mundial. Muchos de los juegos que se sacan con esta trama, generalmente son de estrategia, pero Command and Conquer no sólo tiene esto, sino que también algo de acción. Muchos consideran a estos juegos como títulos "estrategia en tiempo real" y para la PC son muy populares (o si no, preguntale a alguien que tenga PC sobre Starcraft... seguro tienes una cátedra de por lo menos media hora sobre los Terrans). Bueno, pues ahora los poseedores del N64 también gozaremos de este tipo de juegos próximamente.



Miren, acabo de comprarme Turok: Seeds of Evil y en realidad es un gran juego. Ya tengo el Controller Pak y quiero comprarme otro de estos aditamentos como el Rumble Pak o el Expansion Pak, sin embargo no sé cuál comprar. A su juicio ¿Cuál de estos accesorios es más útil o conveniente, usándolo con el juego de Turok y dónde puedo encontrarlo?

Horacio Lom Bonilla Veracruz, Veracruz

Aquí entra nuestra frase típica: "Pues lo más recomendable es lo que tú creas conveniente". Ahora, si eso es lo que no quieres escuchar, te podemos decir que como punto importante puedes tomar en cuenta la compatibilidad: El Rumble Pak es ahora compatible con más de

80 títulos. El Expansión Pak es un aditamento relativamente nuevo y no existen más de 10 juegos que lo usen (por el momento). En nuestro caso preferiríamos el Rumble Pak, pero a futuro, tal vez el Expansion Pak también será útil.

En la revista año 7# 6 en la sección de la GB Camera dicen que pasando a los 3 jefes de Space Fever 2, sale el juego de Run, Run, Run y si quedas en primer lugar y levantas la bandera dicen: "Si levantas la bandera de Nintendo al ganar una carrera ya podrás ver...* bueno, eso ya lo tienes que averiguar tú". Y yo no vi nada, si no es mucha molestia podrían decirme ¿OUE RAYOS APARECE!! ¿Cómo se le hace para que salgan las demás imágenes del album B? ¿se pueden pasar imágenes de cámara a cámara por el infrarrojo del Game Boy Color?

Juan Carlos Alonso Durán Celaya, Guanajuato

Lo que pasa es que aparecen más imágenes en el Album B. Si un juego no está programado para sacar ventaja del puerto infrarrojo, no se puede usar este buerto. Ya dijimos que uno de los primeros juegos que se han programado para usar el puerto infrarrojo es "Pokémon Card". pero está disponible sólo en lapón. Para responder a algunas de las preguntas y porque consideramos que este cartucho merece la pena volver a mencionarse, en este número tenemos un reporte especial de GB Camera donde responderemos dudas y veremos curiosidades de este singular juego.

Quisiera preguntar cómo es posible que ninguna compañía se fije realmente en el mercado mexicano y latinoamericano para producir o hacer los juegos traducidos o con opción en español, porque yo creo que ya les hemos demostrado que somos un mercado grande que responde tanto o igual que el americano o el japonés.

Alejandro Aguíñiga Padilla México, DF.

Hola cuates de Club Nintendo, tengo un par de preguntas para ustedes. ¿Traducirán algún videojuego en español? y ¿Cuándo saldrá la serie de caricaturas de Pokémon?

Gabriela Ramírez Meza Zapopan, Jalisco

Pues sí, de hecho una buena noticia que tenemos es que un juego RPG para el N64 está siendo traducido. Este juego es Shadowgate 64 y lo están traduciendo unas personas muy capaces, modestas y de gran carisma de las cuales ya hablaremos en su momento. De hecho, si te fijas en nuestros análisis, nos hemos dado cuenta que cada vez son más los juegos que tienen la opción de jugarse en español. Sobre lo de Pokémon, repetimos: Es en este año, pero no sabemos exactamente cuándo. Quizá después de Julio.



Shadowgate es un gran RPG que vendrá con la opción de jugarse en español. Tengo algunas dudas acerca de algunos personajes (y no son precisamente de videojuegos), se trata de unos amigos de Club Nin. ¿Si Axy y Spot desaparecieron con el SNES?, ¿Cuándo será la salida de su versión para N64?

Lord Bison y The dark lord (Malus) México, D.F.

¡Pues al fin! Después de una larga temporada de vacaciones sabáticas, este par de personajes regresan de lleno para iluminarnos con su sabiduría en el control de los Profesionales. No sabemos si eso es ya lo único que harán, pero lo importante en este caso es que ya están de vuelta.

El juego de Zelda: Ocarina of Time ¿Tiene más de un final, o es el único? Pregunto porque lo terminé juntando todo y con "cero juegos" y me salió el mismo final. ¿Hay que hacer algo en especial para sacar un final distinto?

Jairo Rodríguez Carrillo Aguascalientes, Aguascalientes

Ustedes en un previo de Zelda dicen que quizá este título tenga varios finales, yo lo he acabado 3 veces tratando de obtener todo y me sale el mismo final.

México, D.F.

Originalmente, Miyamoto y su equipo creativo tenían muchos planes para Zelda, pero algunos por tiempo y por la trama del juego se tuvieron que ir eliminando. Los múltiples finales era sólo uno de estos elementos, pero hay otras cosas que recientemente platicó Miyamoto y que hubiera sido interesante haber-



los tenido. Por ejemplo, él mencionaba que tenían planeado una escena en la que tuvieras que emplear a Epona para poder pasar un castillo, hacer piruetas sobre Epona, que en cierta parte del juego Navi fuera secuestrada, que ella se pusiera celosa de las mujeres que Link tenía que rescatar... en fin. Son cosas que siempre pasan cuando se planea un juego.

Quisiera preguntarles si va a salir una película de Zelda, porque estaba navegando en internet en la página de este juego y vi un anuncio de que muy pronto saldría.

> Felipe A. Jiménez Rodríguez Córdoba, Veracruz

¡Zelda sí que da de qué hablar! Desafortunadamente la respuesta es NO. Nintendo, ni alguna otra compañía tienen planeado en este momento realizar una película con actores reales o de animación basadas en este personaje. A nosotros nos gustaría mucho que sí se hiciera y todavía más, si fuera de animación, pues así no habría broncas de adaptar elementos para que no se vean falsos, como ocurre al filmarse una película con personas reales (un ejemplo es la comparación de las películas de Street Fighter: La de animación y la de Van Damme).

¡Hey! Les tengo algunas preguntas para el Dr. Mario: I.- En caso de que salga una versión de Metroid para el N64... ¡Será respetando la trama, o sea, un Metroid 4? 2.- ¿Habrá planes de que Pokémon incursione en América con todas sus versiones? 3.- ¿El Expansion Pack maneja algún tipo de procesador interno, o algo así? 4.- ¿Ha pensado ID Software en sacar Quake II para el N64?

DARK SOUL
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Metroid es una de las series de juegos más esperadas para el N64. Si hemos visto lo que ha pasado con las adaptaciones de juegos del SNES al N64, realmente ninguna ha respetado a la perfección el modo de juego y pues tampoco han respetado mucho la cronología, pero si este juego llega (que es lo más probable) la adaptación será muy buena, como lo ha venido haciendo Nintendo. Ya se ha visto que pronto veremos en nuestro continente más juegos basados en Pokémon, pero aún no sabemos si esos serán todos. El Expansion Pak, a grandes rasgos sólo es memoria RAM y no tiene ningún tipo de procesador. ¡Buenas noticias! Quake II llegará al N64 gracias a Activision. Muy pronto veremos a fondo este juego.



iiiTodos queremos Metroid para N64!!!

¿Cómo es que si Zelda y Turok 2 ya llegaron a más de l'000,000 no son "Players Choice"?

Luis "Lugui" Cano Monterrey, Nuevo León

Bueno, pues no necesariamente un juego tiene que vender más de un millón de unidades. Más que nada, esta es sólo una de las características para que un juego entre a la categoría de Players Choice. Las compañías planean un número determinado de cartuchos, pero si se tiene más demanda después de haberse "agotado" la producción original, Nintendo decide incluirlo en la lista de Players Choice. Es por eso que algunas veces hay juegos de otras compañías que entran a esta lista, como fue el caso del primer Turok.



Goldeneye es el ejemplo perfecto de un juego para "Players Choice". Aunque ya tiene más de un año que salió, sigue siendo uno de los juegos más vendidos para el N64.

He visto en la red y he escuchado algunos rumores acerca de que se necesita hacer un truco para obtener la Trifuerza en Zelda: Ocarina of Time. ¿Qué saben de esto? Si saben cómo obtenerla, háganme el favor de publicarlo.

Carlos G. Zúñiga Cortés Tlaquepaque, Jalisco Un amigo me dijo que en The Legend of Zelda: Ocarina of Time, si le ponía a un archivo de nombre: FirE y me pasaba los tres primeros castillos (o sea: llegar a ser adulto) sin que me pegaran los enemigos ni una sola vez, me daban una espada de Fuego. Me gustaría saber si esto es cierto.

Daniel Cuadra Kayser México, D.F.

Esta es la primera vez que les escribo y es para saber: ¿Es cierto que en Zelda 64, pero en la versión dorada se puede obtener la segunda parte del juego en ese mismo cartucho, porque un amigo me dijo que si utilizaba el lente de la verdad en la casa de Link, cuando éste sea adulto, aparece Darklink (la sombra de Link) y con eso ya se puede jugar un previo de la segunda parte?

Hugo A. Ramírez Ramírez Texcoco, Edo. de México

¡Qué onda amigos! Quiero preguntarles algo: En Internet hay unos videos, con imágenes del juego que yo nunca he visto, entonces quiero saber, ¿De dónde son, o qué se hace para llegar ahí. Además me han mandado algunos rumores de que se puede descongelar el lago de los zoras y de que puedes obtener la Trifuerza entre otras cosas. ¿Es esto cierto?

Jorge Luis Rincón Fonseca Chihuahua, Chihuahua

Bien, una muestra más de que la libertad de expresión en Internet, en algunas ocasiones es muy peligrosa. Rumores como éste y de otro tipo sobre Zelda, abundan en páginas de fans sobre este juego. Lo que nosotros te podemos decir es que nada de esto es cierto. Por cierto, uno

de nuestros colaboradores que ya tenía algo de tiempo perdido, tiene algo que decir al respecto. Busca un artículo sobre los rumores de Internet en este número.

Agente Mulder tengo evidencia de la existencia de una conspiración del gobierno de los Estados Unidos para ocultar la verdad acerca de que existe vida extraterrestre... Un momento creo que veo mucho los expedientes, pero de todas formas tengo evidencia de que alguien nos oculta algo y no es el gobierno de los Estados Unidos sino NOA, que nos oculta la existencia del Pokémon Missingno (en realidad NOA nunca negó su existencia, pero no ha avisado que existe). Sí como oyeron, bueno leyeron, Missingno no Mew o Myu como lo conocen, que es otro Pokémon secreto con no sólo otro nombre, sino que también es completamente diferente a Mew y lo vi con mis propios ojos en mi propio cartucho y estoy seguro de que existe. Hay bastantes cosas extrañas sobre él, como que no se ve su verdadera forma o que es el único Pokémon tipo bird (los demás pájaros son fylling) y que cada vez que lo capturas, distorsiona los gráficos en las peleas y lo peor de todo es que existe el rumor de que hace que pierdas la información de tu cartucho, aunque a mí ni a mi fuente nos ha pasado, pero prefiero no arriesgarme. Aún quedan muchas interrogantes como: ¿Por qué no dice NOA que existe? ¿Existirá Mew en la versión americana?

> Genaro Saucedo Tejada Durango, Durango

Pues ya en el anterior número tuvimos la oportunidad de hablar de cómo se obtiene este "Pokémon". Y lo ponemos en

comillas porque no se trata de un Pokémon sino de un Bug. Este bug genera un personaje muy raro que puede evolucionar en muchas formas. Pero obtiene características muy raras (¿Un Pokémon de tipo Ground que vuela?). Seguramente NOA no auiere hablar de él por los problemas que este Bug puede generar en tu cartucho. Por cierto, ya en anteriores números mencionábamos que Mew no estaba programado en la versión americana del juego, pues esto fue lo que nos dijeron en NOA, pero también por ahí se dice (aunque es no es 100% oficial) que NOA piensa regalarlo tal y como lo hicieron en Japón.

Ahora que regresemos de nuestro próximo viaje a NOA averiguaremos esto con la fuente oficial.



¿Por qué ponen en sus análisis "A fondo" cuando todavía no ha salido el cartucho? Yo creo que para eso está el "Previo" porque en A fondo deben poner cómo es la versión final y no cómo es el prototipo.

Julián Aguilar Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Bueno, de repente hemos tenido algunas dificultades para saber dónde incluir un juego cuando lo analizamos, pues aunque el juego todavía no sale, tenemos una muestra de la versión com-

pleta y tenemos tiempo de revisarla a placer. Pero a veces y aunque la versión ya está completa, nos adelantamos un poco en nuestros análisis a la fecha de salida (y viceversa: Juegos que sacamos como "Previo" salen muy rápido al mercado). De cualquier forma, la fecha no es algo de demasiada prioridad para decidir en qué sección vamos a hablar de un juego, sino más bien la "profundidad" con la que lo vamos a hacer.

En una ocasión estaba jugando Turok 2 y al iniciar el juego me apareció en la pantalla algo así como que el Controller Pak estaba dañado y luego me apareció una pantalla de Antivirus en la que decía que me lo podía arreglar, pero que existía el riesgo de que mis datos se perdieran. Mi duda es: ¿Esta pantalla de Antivirus sólo sale en este juego o en todos los que son compatibles con el Controller Pak?

Carlos Martínez E. Chihuahua, Chihuahua

Primero: Tu Controller Pak solamente tenía algún problema con la información. Los Controller Pak no se pueden contagiar con ningún tipo de virus por prestarlos, así que esta pantalla no puede ser un anti-virus, sino una herramienta para solucionar conflictos del Controller Pak. Precisamente esta "Herramienta" se ha comenzado a implementar en los juegos más recientes. Esto ayudará a los videojugadores, pues muchas veces por algún pequeño conflicto en el Controller Pak que ya se puede arreglar de esta forma, antes se hubieran perdido totalmente los datos.

¿Hay alguna diferencia entre los dos cassetes de Zelda? Me refiero al Dorado y al Gris.

> Benjamín Gómez Navarro México, D.F.

Pues sólo la apariencia del Cartucho. El programa es idéntico en ambos juegos. Muchas personas -y en relación con lo anteriormente mencionado- dicen que sólo en el cartucho dorado es donde se puede sacar la Trifuerza, pero es totalmente falso.

Hace poco leí que el cartucho de Neo-Geo King of Fighters 98 tenía 638 megas de memoria. Mi pregunta es ¿El N64 puede usar cartuchos de esa capacidad, independientemente de su costo?

> José López México, D.F.

Pues sí puede, pero precisamente tú estás dando la respuesta de por qué no lo hace Nintendo. Los cartuchos del sistema que mencionas tienen costo de \$5000 pesos y hasta más. El incrementar la memoria lleva a usar más memoria ROM (Read Only Memory), lo cual incrementa el costo del cartucho. Sin embargo, hay que recordar que conforme la tecnología va avanzando, la memoria ROM se va abaratando y en el futuro no sería raro ver cartuchos de esa cantidad de memoria al mismo precio que los actuales.

Yo siento que mi Game Boy ya no tiene el mismo valor. Esto lo digo porque ya todos los juegos están saliendo para el Game Boy Color y se siente muy feo que ya no se preocupen por los anteriores. En poco tiempo los juegos sólo van a

ser compatibles con Game Boy Color y los que tengan Game Boy Normal... pues ya se amolaron. Yo propongo que todos los juegos sean compatibles con todos los sistemas de Game Boy.

Mario Alfredo Alba Alfaro México, D.F.

Tienes razón, y eso podría ser injusto. Sin embargo, tan es injusto para una parte como para la otra. ¿Te imaginas que tú te compras un GB Color y no le buedes sacar todas sus ventajas como el doble de definición a los gráficos de los juegos para poder hacerlos compatibles con el GB normal? Nosotros vemos éste como un punto problemático. Sólo hay que ponerse en el lugar de Nintendo y tener que decidir lo anterior. De cualquier forma, sabemos que Nintendo no promoverá el que sólo salgan juegos únicamente para el Game Boy Color hasta que no estén seguros de que los usuarios de este sistema son la mayoría.

¿Qué tal Amigos de Club Nintendo? sólo les escribo par hacerles una pequeña pregunta: ¿Qué onda con esa revista nueva que salió: N64. Dicen que es la revista oficial del N64. ¿Es eso cierto?

Jose Clark México, D.F.

Bueno, es un poco enredado, pero vamos a tratar de explicarlo con claridad: La revista que mencionas (N64) es una adaptación de una revista inglesa del mismo nombre. Esta revista tiene un Slogan que es: "Official! The UK's Best-Selling N64 Magazine" y que se traduce así: "¡Oficial! La revista de N64 de mayor venta en el Reino Uni-

do". Nosotros pensamos que al hacer la adaptación de este slogan al español, pensaron que el "Official!" era por ser la revista oficial y no por lo que realmente es. La única revista oficial de Nintendo y cualquiera de sus productos sigue siendo la que en este momento tienes en tus manos. Aprovechamos para agradecerte por seguir contando con tu preferencia.



Aquí está el Slogan que mencionamos.

Si el N64 tiene 64 bits, ¿Cuánto tiene el GBL (Game Boy Light) y el GBC (Game Boy Color)? Y otra cosa, si el Zelda 64 ocupa el 90% de la capacidad N64 que tiene 256 megabits ¿Cuál es la máxima capacidad del N64? (sin Expansion Pak)

Carlos A. González Villarreal Monclova, Coahuila

Tanto el Game Boy normal, como el Game Boy Light y el Game Boy Light y el Game Boy Pocket tienen un procesador de 8-Bit. En el caso de Game Boy Light no aumenta la capacidad del procesador, por el Back Light que funciona de una forma totalmente independiente al CPU del sistema. El Game Boy Color también tiene un procesador del 8-Bit, sin embargo, aquí sí existe una diferencia con los demás GB. Pues éste, tiene el doble de capacidad que los otros GB, es decir, el CPU

tiene prácticamente el doble de velocidad, tiene el doble de memoria RAM, de memoria de video, etc. Ya hemos dicho que es bastante subjetivo decir que ya se ha empleado el 60, 70 ó hasta el 100% del poder de procesamiento de un sistema. De hecho, hasta dudamos que Miyamoto haya comentado sobre lo de la capacidad que usó del N64 para Zelda, pero, en fin. Como ejemplo de capacidades de sistemas siempre tendremos al viejo SNES. Si a los ingenieros que diseñaron su arquitectura, les hubieran mostrado juegos como Star Fox o Donkey Kong Country, ellos no hubieran creído que el SNES podría llegar a hacer eso. Todo es cuestión de programación.

Del escritorio del Dr. Mario. Sobre las direcciones de e-mail de algunos lectores le queremos comentar los siguiente: Cuando manden su dirección, por favor háganos saber si quieren que las publiquemos. Pues muchas veces vemos que incluyen su dirección, pero como no aclaran nada. pues no sabemos si sólo es para referencia nuestra o para publicarlo. Al fin y al cabo que ahora ya contamos con más espacio para esto. Puedes enviarnos un mail para estar en contacto con nosotros a:

clubnin@nintendo.com.mx

O a nuestra dirección física:

Revista Club Nintendo Hamburgo # 8 Colonia Juárez México, D.F. CP 06600

Visita la página de Gamela México en:

www.nintendo.com.mx.



INO ES UNA MASCOTA VIRTUAL

ES UN AMIGO QUE TE ACOMPANA A DONDE VAYAS

ADEMAS DILATA CON

- CONTAINING MARCH
- A MILLION / DENH-ENTADION.
- SUITEMA DE AHORRO DE HATERIA.

T.V. Continental

LALANS AND LALES X 5.5 CAL

En el D.F. Taller de Luigi 535-2090 Insurgente

Plaza Inbursa 665-0423 Mabellón Polanco **580-2774** 687-7359 Interlomas Tepeyac 91-9651 759-0111

> En Guadalajara, Jal Mr. Sound (3) 122-2953 122-29-23



I ENCUENTRALO CON TU DISTRIBUIDOR AUTORIZADO



Galerías Monterrey (8) 348-6828 Centro Comercial La Silla (8) 369 - 1974

laza riesta San Aqustin (8) 363-4412 aza Comercial La Fe 369-2898

En Puebla, Pue La Paz (22) 48-93-63 La Noria (22) 37-41-37 San Manuel (22) 33-63-60



Camilla Milliona Sen, de la

Ubi Soft
planea lanzar en
estos meses una
serie de títulos
bastante buenos
para el N64. Estos
juegos son Rayman
2, Tonic Trouble, All
Stars Tenis y
Monaco Grand Prix. En
el siguiente ejemplar

hablaremos más a fondo de ellos, sin embarao este mes tenemos un previo de

Rayman 2, además de tenerlo en la portada de Club Nintendo.

THE GREAT ESCAPE



Ubi Soft ha apostado muchos ■ los juegos que mencionamos anteriormente. Por ejemplo, para Rayman

2 ha tenido trabajando a todo un estudio completo de programación "in house" (estudio propio) de más de 100 personas por casi dos

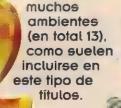


años. Por cierto, este estudio se encuentra en Francia, donde están las oficinas centrales de Ubi Soft.



Rayman 2 es un juego de acción /aventuras en un mundo de movimiento libre, muy al estilo de juegos como Super Mario 64 o Mystical Ninja, pero la diferencia

este caso, es que los paisajes son muy surrealistas, tanto como el personaje. De hecho existen bastantes tipos de ambientes donde el juego se desarrolla: Hay bosques, cuevas, barcos piratas... en fin:



A pesar de tener elementos de

juegos de aventura, Rayman 2 está



enfocado a
ser de más
acción y acción y cue aunque los
escenarios
están
diseñados para

que te puedas mover con libertad, el juego tiene innumerables elementos de acción que harán que termines una escena y no hayas

prestado mucha atención a los escenarios de lo rápido que tendrás que moverte algunas veces, lo cual un desperdicio, pues los gráficos de fondo del juego son muy buenos.



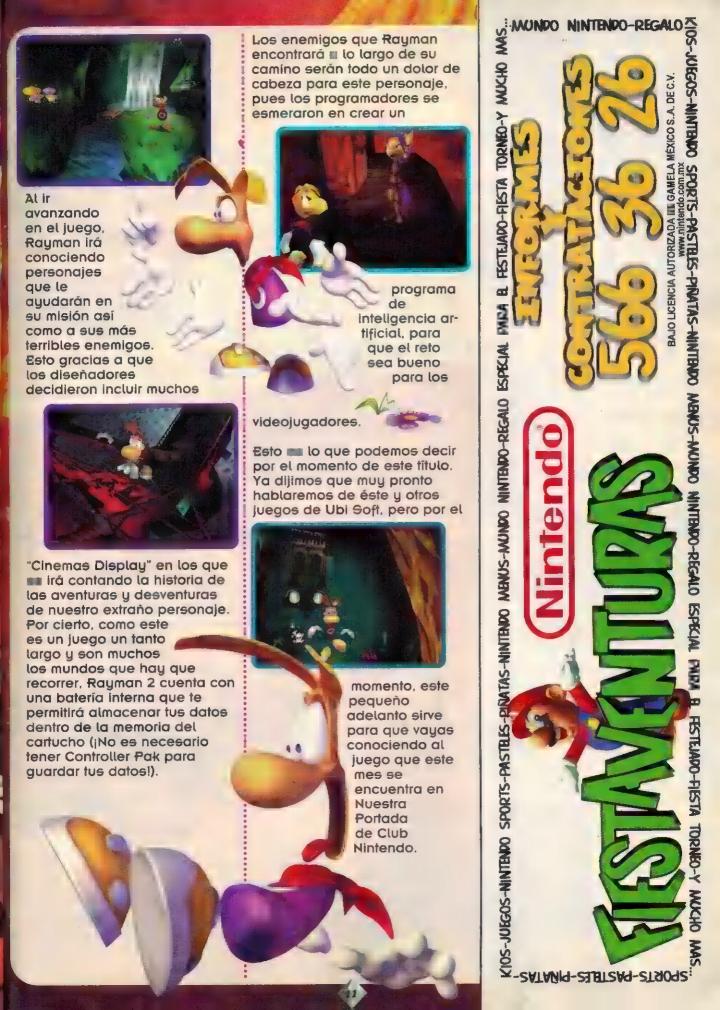
Rayman 2 tiene bastantes elementos en los que Ubi Soft está haciendo especial hincapié. Primero que nada mencionan las múltiples habilidades y movimientos que tiene

Rayman: El puede saltar, nadar, deslizarse, usar su cabello como helicóptero, escalar paredes... y es que si te se fijas perfectamente, verás que el personaje no tiene ninguna unión entre sus extremidades y su cuerpo, estas más bien parecen estar volando. Además de

propio pie, este
personaje puede usar ciertos
métodos de transporte fuera de lo
común, como un barril de pólvora
con pies o una serpiente de agua para

esquiar.





Piemos recibido muchas cartas pidiéndonos más sobre Ocarina of Time.
Los Tips de los números anteriores estaban diseñados para que pudieras
acabar el juego sin ningún problema. Ahora, vamos u darte la localización
(resumida, por eso no hay tantas fotos) de todos los corazones y algunas
otras cosas importantes. ¿Estás listo para el reto?

Piezas de Corazón

piezas de corazón HE LEGEND OF las que debes hallar en el juego. No alistamos los corazones por orden do aparición, sólo indicamos el lugar y el número de corazones que encontrarás ahí.



OCARINE OF TIME

Death Mountain Crater (2 piezas)

Entra por la punta Death Mountain (por la entrada junto a Great Fairy's

Emilé caoito an di preparén

Requieres: Nada.



Fountain) y camina hasta el precipicio. Baja escalando y encontrarás la pieza de corazón en un pequeño cuarto pegado n la pared.

ka la paraj da ke mus

Requieres: Magic Bean, Bolero of Fire, (Adulto) De niño, planta un Magic Bean junto al símbolo

de la Trifuerza que está cerca de la entrada al Fire Temple (sólo toca el Bolero of Fire y

aparecerás ahí), hazlo rápido, pues el niño Link no tiene protección contra el calor. Regresa como adulto y sube a la planta. Bájate en la punta de la



roca para encontrar otra pieza de corazón.

Death Mountain (1 pieza)



Sala de entrada de la minuscia de la companya de la

Requieres: Hover Boots o Magic Bean.

Con las Hover Boots:
Sal de Goron City y camina
hacia la derecha. Llega a la
cerca y a la izquierda hay un
pequeño risco. Colócate frente
a la cerca, equipate con las

Hover Boots y camina hacia el vacío desde el risco, tan cerca de la cerca como sea posible. Si lo hiciste bien, Link aterrizará justo arriba de Dodongo's Cavern y así obtendrás la pieza de corazón. Las Hover Boots ayudan mucho, pero lo puedes hacer sin ellas.

Con el Magic Bean:

Planta un Magic Bean de niño en el agujero de la entrada de Dodongo's Cavern. Regresa al mismo lugar cuando Link sea adulto y súbete en la planta, la que te llevará hasta donde está la pieza de corazón.

Dirígete al Desert Colossus y planta un Magic Bean en el hoyo que está cerca de la entrada del Spirit Temple.
Regresa como adulto y súbete a la planta. Bájate en la punta del arco para tomar el corazón.



Desert Colossus (1 pieza)

En es punta del asco, cerra de la entrada d'Espera Temple

Requieres: Magic Bean (Adulto)



ing hanner

Requieres: Arco, Epona o Longshot, Gerudo's Card

Entra la Competencia de Arco y gana entre 1000 y 1499 puntos para obtener la pieza de corazón.

Gerudo Fortress (2 piezas)



Salere La namera de Centale y Fermes y

Requieres: Longshot (recomendamos también la Gerudo Member Card)



Usa el Longshot sobre el asta bandera y dispáralo a la pieza de madera que Link usaba para salir de la prisión y alcanzar la orilla. Déjate caer desde

orilla, aterriza en el segundo piso y entra por la única puerta. Camina por el cuarto y súbete por la rampa para salir por el balcón. Camina hacia la izquierda y usa el Longshot para alcanzar el cofre del tesoro de la azotea. Abrelo para encontrar la pieza de corazón.

Goron City (1 pieza)

Enciende los cuatro pebeteros que están en el piso de hasta abajo de la ciudad, para hacer que la estatua

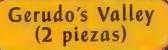
comience a moverse. Esta estatua tiene tres caras (sonriendo, molesto y neutral).

Lanza bombas en el agujero que la estatua tiene hasta arriba. Si lanzas una bomba cuando la cara sonriente

de la estatua está enfrente de Link, obtendrás una pieza de corazón.

Deligan arm, (smus)

Requieres: Bombas, Din's Fire



Déjate caer desde el puente y ve detrás de la cascada para encontrar una escalera. Sube la

Detras de la castada.

Requieres: Nada

escalera para encontrar una pieza de corazón.

En la grilla del risca desde el puente

Requieres: Bomba (Niño) o Longshot (Adulto)



Con la gallina:
Entra a Gerudo Valley
desde Hyrule Field, llega
hasta la gallina y
levántala. Llega al puente
y, sin cruzarlo, camina
todo m la izquierda.
Desde ahí alcanzarás m
ver una caja de madera.
Vuela con la gallina

hacia abajo hasta la orilla, rompe la caja con una Bomba y así encontrarás otra pieza de corazón.

Con el Longshot:
Entra a Gerudo Valley desde Hyrule Field y camina por
la izquierda hasta llegar al precipicio. Déjate caer y
aterriza en una orilla estrecha, camina hacia la izquierda
y usa el Longshot para alcanzar la caja de madera en el
otro risco. Rómpela para obtener la pieza de corazón.

Requieres: Nada (Niño)

Graveyard (4 piezas)

Ve al Graveyard entre el atardecer y

las 11 pm para encontrar a Dampe. Deja que Dampe



escarbe y encuentre una pieza de corazón para ti. El lugar donde está el corazón es al azar, pero de preferencia deja que Dampe escarbe donde el camino no está empedrado.

Selecte de la Companyon mana de la la la la la Familia.

Requieres: Sun's Song (Niño o Adulto)



Después de obtener Sun's Song, párate sobre el símbolo de la Trifuerza que está enfrente de la tumba de la familia, viendo a la casa de Dampe. Baja un poco y mueve la segunda tumba de derecha

a izquierda. Baja, párate junto m la pared gris y toca Sun's Song para hacer aparecer un gran cofre del tesoro. Abrelo para obtener la pieza del corazón. Después de obtener el Longshot, ve al Graveyard y párate en la tumba que está junto a la que te lleva a Dampe's Race. Usa el Longshot, para alcanzar la caja que está en la saliente



y rómpela para obtener la pieza de corazón.
O, como niño, planta un Magic Bean en el hoyo que
está en el Graveyard. Regresa como adulto y usa la
planta para alcanzar la saliente. Rómpe la caja para
encontrar la pieza de corazón.



The last is madera at his

Requieres: Longshot o Magic Bean

Después de obtener el Hookshot, regresa la tumba de Dampe en el Graveyard y termina la carrera en menos de un minuto para ganarte una pieza de corazón.

Tlp: Si tienes el Longshot, cerca del

final de la carrera, debes corres en una subida. Usa el Longshot y dale al pebetero que está cerca de la punta

de Im
rampa
para
ahorrar
tiempo.
El resto
es sólo
práctica.

Terma la Danpel Rasi an in

Requieres: Nada (Adulto)

Hyrule Field (2 piezas)

drea cercada, cerca de

Requieres: Bombas

Dirígete al lugar que está cercado, por la entrada al Lake Hylia y coloca una Bomba a la mitad de la pequeña área.

Baja por el agujero que se hace por la explosión, derrota al Business Scrub y cómprale una pieza de corazón por 10 Rupees.





Requieres: Bomba, Iron Boots o Golden Scale

Encara la puerta levadiza (por donde entras al Market) y ve hacia la izquierda hasta encontrar una pared, Sigue la pared (hacia la izquierda) hasta llegar

(hacia la izquierda) hasta llegar al río. Sigue el camino del río hasta llegar a otra pared. Voltea a la izquierda y verás un árbol solitario con hojas doradas o cafés. Colóca una bomba junto al árbol para hacer un hoyo. Déjate caer y en el fondo encontrarás una pieza de corazón.



Ice Cavern (1 Pieza)

De la entrada, ve por el cuarto que tiene una sola salida, evitando el hielo que cae y entra

al siguiente cuarto. Destruye a todos los Freezzards y entra por la puerta que

se abrirá. En este nuevo cuarto, avanza pegado a la pared de la derecha para llegar al segundo piso (para entrar a él, tienes que tomar las 5 Rupias plateadas).

Continúa a través del vestíbulo y entra al

siguiente cuarto, esquivando el hielo que cae del techo. Derrota a los Freezzards, usa Bombas para destruir al que está sobre el pilar. En el segundo pilar, usa la botella para capturar un poco de Blue Fire.
Regresa el través del vestíbulo al cuarto anterior. Sigue la pared de la izquierda hasta llegar a la primera pared con hielo rojo y usa el Blue Fire para derretirla. Entra el la puerta y ve a través del vestíbulo al siguiente cuarto. Obtén un poco de Blue Fire en este cuarto y úsalo para derretir el hielo rojo que



Requieres: Bottle (Adulto)

De niño:

Avanza en el juego hasta que obtengas Kakariko Village (4 Piezas)

"Bomb Bag". Sigue por el camino afuera de "Dodongo's Cavern" y sube por la saliente que está antes de la entrada a Goron City. Continúa tu camino hacia la punta de "Death Mountain", destruyendo con bombas las piedras que bloquean el camino. Al llegar con el Búho, habla con él y dile que te lleve de regreso a Kakariko Village. En este punto puede pasar que el Búho no te quiera llevar de regreso a Kakariko, si esto pasa, destruye con una bomba la puerta de piedra que está a la izquierda del Búho para obtener el Spin Attack. Una vez que el Búho te lleve a Kakariko, te dejará en el techo de una casa; voltéate a la derecha y sigue el camino de la pared. Déjate caer de la orilla del techo y caerás en otro techo de madera. Entra por el hoyo en la pared y obtendrás el fragmento de Corazón.

En una casa, detrás de unas barras. Junto a una vaca.

Requieres: Bombs, Spin Attack (Niño) o Hookshot (Adulto)

De adulto:
Párate junto a la
puerta que lleva al
"Windmill" y usa el
Hookshot para llegar
al techo del edificio
más cercano. De ahí
ve al techo de "House
of Skulltula", de ahí a
la izquierda hacia el



techo de la casa cerca de la pared. De ahí sigue los pasos como mencionamos anteriormente, después de que el Búho te deja sobre el techo de esa misma casa.

A obtene 50 Gold Skulltura

Requieres: 50 Gold Skulltulas

Cuando obtengas 50 Gold Skulltulas a más, regresa a "House of Skulltula" y obtendrás un fragmento de corazón de uno de los sujetos que antes estaban hechizados.





De la persona en el techo dunto a la torre.

Requieres: Hookshot a Longshot



De la entrada del
"Windmill", camina hacia
el otro extremo de la
puerta. Párate sobre la
cerca y usa el Hookshot
para llegar al techo de la
casa donde está la persona
sentada. Habla con él y
así obtendrás un
fragmento de corazón.

corazón

¿no?).

(iórale! sonó

muy poético,

De niño, arroja el Boomerang hacia la pieza de corazón para tomarlo. Si Link es adulto, usa el Hookshot para llegar a una de las vigas en donde está el corazón. Link también llega

a este lugar después de haber



Requieres: Boomerang o Hookshot

obtenido el Hookshot, después de la carrera con Dampe.



Lake Hylia (3 Piezas)

Siendo niño, planta "Magic Beans" cerca de la casa. Después de eso, toca "Song of Storms" para hacerlo crecer. Regresa n ese punto siendo adulto y

la planta te llevar al techo de la casa para que

tomes el fragmento de corazón.

zamin di In energ

Requires: Magic Beans, Song of Storms (Niño o Adulto)

Pesca en el "Fishing Pound" y trata de capturar al pez de mayor tamaño. Llévaselo al cuate que atiende el juego y pon la opción "Weigh my Fish". Si el pez es lo



En el mont por

Requires: Nada en particular (Niño)

suficientemente pesado, entonces recibirás un fragmento de corazón.

Entra a la casa de Lake Hylia y ve a la piscina. Nada hasta que toques el fondo de ésta. Ahora sal y habla con el profesor para que te dé una pieza de

corazón. Si llegas al fondo usando las Iron Boots, no vale. - greater than 12 sta

Requieres: Golden Scale

Lon Lon Ranch
(1 Pieza)

Lost Woods (2 Piezas)

Entra a Lost Woods y ve por el camino de la derecha. Baja por las escaleras y sube

en el pedazo de árbol de la derecha para que aparezcan los "Skull Kids". Usa la Ocarina y toca la

misma canción que ellos tocan para ganar una Rupee verde. Hazlo por segunda ocasión para ganarte una Rupee azul. Al tocarla por tercera ocasión, el premio será un fragmento de corazón.



Nacuul confin a ba Saill Kah

Requieres: Ocarina



Entra a Kokiri Forest y ve por el camino de la izquierda. Párate en el pedazo de tronco y toca con la Ocarina "Saria's Song" para que el "Skull Kid" solitario te dé un fragmento de corazón.

Requieres: Saber "Saria's Song"

n und introduced Shall K

Market (3 Piezas) Cuando sea de noche, juega el juego de "Treasure Chest". Abre el cofre correcto para ganar una llave y así ayanzar de cuarto en

cuarto y en el sexto, encontrar la pieza de corazón.

Summer in al larger Treasure Chesi-

Requieres: Nada en particular

Ojo, si quieres hacer las cosas más fáciles puedes usar "Lens of Truth" para ver dentro de los tesoros y no tener que adivinar.

Agarra y mueve las cajas que se ven dentro de la torre (por donde está Epona), para descubrir un agujero en una de las paredes. Entra agachado y

in the second seconds.

Requires: Nada en particular (Niño)

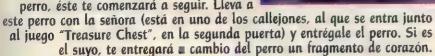


avanza para encontrar la pieza de corazón.

peacette all perm peoble.

Requieres: Nada en particular

En la noche hay muchos perros en el mercado. Párate cerca del perro que creas que está en el día en el mercado. Cuando te pares cerca de algún perro, éste te comenzará a seguir. Lleva a





in d'Turabiha lisedim Alles

Requieres: Nada en particular

Juega mucho aquí. Al azar, uno de los premios será una fragmento de corazón.



Zora's Domain (1 Pieza)

Prende los 5 braseros (Antorchas)

Requieres: Deku Stick (Niño)



Ve n la la cámara de "King Zora" y con una flama que está por ahí, enciende un Deku Stick. Rápidamente baja por la rampa y prende la antorcha, sigue por la pared de la izquierda y prende la antorcha cerca de la tienda, sigue hacia adelante y prende la antorcha que está en el agua poco profunda, después ve de nuevo a la izquierda y prende

las dos antochas finales que están detrás de la cascada. Esto requiere de un poco de práctica, así que no te desanimes si no te sale a la primera.



Cuando seas adulto, regresa a Zora's Fountain. Salta de iceberg en iceberg para localizar una pieza de corazón.

Una vez que obtengas las Iron Boots, ve al centro del lago, equipate las botas y arrójate al agua. Hasta el fondo y en el centro está un fragmento de corazón.



Bajo licencia autorizada — Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

En an other dea dit rio.

Requieres: Hoover Boots (Adulto) o una gallina (Niño)

Una wa que obtengas las Hoover Boots, ve a Zora's River y usa las Hoover Boots para alcanzar la pieza de corazón que está en el pilar.



Una vez que obtengas las Hoover Boots, regresa a la cascada. Usa las Hover Boots para alcanzar

la saliente en la que se encuentra el fragmento del corazón.

Zora's River (4 Piezas)



En una prilla ceran de la sussimi.

Requieres: Hoover Boots (Adulto)
una gallina (Niño)



las amas

Requieres: Song of Storms (Niño)

Ve Zora's River y parate en un tronco en el río. Para

ser más exactos, te debes parar hasta el final del tronco y ahí tocar "Song of Storms". Al hacer esto, obtendrás una pieza de corazón que te darán unas ranas.

will fill jo on the ranas.

Requieres: Haber obtenido la pieza de corazón anterior, cualquier canción que no te mande a un punto en particular al tocarla (Niño).

Una vez que obtengas las
Hoover Boots, regresa a la
cascada. Usa las Hover
Boots para alcanzar la saliente
en la que se encuentra el fragmento del
corazón.

Pues esperemos que estos tips te ayuden para encontrar los corazones que te faltan. Hay unos, como el de Zora's Domain (el de las antorchas), que lo único que necesitas es práctica y otros, como el del Graveyard (cuando escarba Dampe), que necesitas suerte, así que un te des por vencido si no obtienes todos a la primera. No creas que se nos ha olvidado, todavía nos falta dar la localización de las 100 Gold Skulltulas, además de la Ice Arrow y de otras cosas que, por falta de espacio, no pudimos incluir en este número. Y, repetimos lo que te dice Spot en El Control de los Profesionales y en Doctor Mario: Ya no sigas buscando la Trifuerza ni intentes descongelar el Zora's Domain... ini mucho menos trates de tocar la Song of Sages! Porque nada de eso existe en el juego. En la página de Nintendo of America, el día de los inocentes (de allá de Estados Unidos), incluyó unas fotos de la Trifuerza y del Zora's Domain descongelado, pero eran de puro cotorreo; desafortunadamente, varios chavos no leveron bien y se la creveron. Pero mejor échale un ojo a las secciones que ya te dijimos.



FI CONTROL DE LOS PROPESIONES

Por Spot:

¿Qué pasó chavos, cómo han estado? Pues yo aquí, con gusto, saludándolos de nueva cuenta. Han llegado muchas cartas y e-mails preguntando que qué onda con nosotros (o sea, con Axy y conmigo), que si ya escribíamos para alguna otra revista, que si nos secuestraron y nos mocharon las orejas o que si nos habíamos cambiado el nombre y ahora éramos reporteros de nota roja, cantábamos cumbias, luchábamos en la AAA y que nos habíamos hecho

cirugía para estar igualitos y bien "paparrines". ¡No, para nada! Seguimos colaborando aquí y todo, aunque sí, con menos frecuencia, pero procuraré (yo, por lo menos), estar más presente. Bueno, pero en otra ocasión les contaré dónde estuvimos todo este tiempo. Ahora, quiero contarles algo que me pasó y que no podía dejar de compartirlo con ustedes. Resulta que un día, no hace mucho, llegué a las oficinas de Club Nintendo para trabajar, como

normalmente lo hago. Comencé a checar los e-mails (que ustedes nos hacen el favor de mandar, ¡gracias!), para encontrar un buen tema para esta sección; entonces, de repente que veo un e-mail con el subject: "Ce lo que hisistes el bérano pasado..."; "¡Oh, nooo!", dije (¡me asusté demasiado!), pero lo leí y era para Axy, "¡Uff!". Seguí buscando más e-mails y cuando estaba a punto de tomar un pequeño receso, encontré uno bastante sospechoso de un chavo, en cuyo subjet decía: "La Trifuerza existe en Zelda 64...". Lo primero que pensé es que se trataba de una broma o algo así. Lo leí y ¡Oh sorpresa! Este chavo

aseguraba que podías obtener la Trifuerza (físicamente) en Ocarina of Time y no sólo eso, sino que nos daba las instrucciones precisas para lograrlo. Hasta ese momento, ninguno de los colaboradores de Club Nintendo ni yo, habíamos notado algo diferente, raro o anormal en Zelda, como para llegar a pensar en que la Trifuerza se podía obtener, sin embargo, siempre he creído que hay que darle una oportunidad a algo, aunque parezca imposible de lograr o de creer (o sea, me gusta dar el beneficio de la duda). Seguí las

instrucciones al pie de la letra. Ahorita no me acuerdo bien (y la verdad ni quiero), pero para encontrar la Trifuerza, debías tener todos los corazones, las skulltulas y todo de todo, además de hacer volar todas las Gossip Stones, etc., y al final llegabas a la casa de Link, te encontrabas con Dark Link y él te enseñaba una canción de nombre Song of Sages, con la que podías pelear contra Ganon de niño para después

conseguir la Triforce (como le dirían nuestros vecinos del norte). ¿Y... funcionó? Por supuesto que no.

Después llegaron otros tres e-mails, en donde los chavos decían que

sabían cómo encontrar la Trifuerza... las instrucciones eran un poco distintas, pero no diferían tanto de las primeras. Le comenté esto a Axy y a Adrián Carbajal y ambos me aconsejaron olvidarlo todo, ya que, según ellos, todo era una broma. Pese a esto, me quedé con la duda... Sin embargo, al día siguiente... ¿¡Qué creen!? Que me encuentro otro e-mail relacionado con lo de la Trifuerza en Zelda 64, pero éste era diferente a los demás, ya que este chavo, en lugar de afirmar que los dichosos triangulitos existían, se limitó a preguntar si era cierto el rumor... pero su e-mail incluía una foto... una foto misteriosa...



Ríanse si quieren, pero el ingenuo de Spot se la creyó...; Esta foto era la prueba de que el Temple of Light existía y, por consiguiente, la Trifuerza se podía obtener! Me dediqué a investigar este caso profundamente y durante horas busqué en internet todo acerca de esto. En efecto, el rumor de que el Temple of Light, Song of Sages y la Triforce existian, corría por todas las páginas de videojuegos de la red, pero encontré una página (de donde sacaron la foto misteriosa) que tenía una versión diferente. Esta página de nombre Hyrule: The Land of Zelda, o algo así, trató con mucha objetividad el caso de una chica colombiana, quien aseguraba haber descubierto la forma de encontrar la Trifuerza. Ella contactó 🔳 los editores de esa página de internet y les envió la foto misteriosa, prometiendo decirles después

cómo lo había logrado. Después de hablar con esta chava y analizar la foto, los editores de esa página llegaron a la conclusión de que todo era un engaño y ya no iban a hablar del asunto, pues la Trifuerza NO existía en Zelda: Ocarina of Time... Aún así, yo seguía aferrado a la idea de que, si el rumor ahí estaba, era por algo... jugué Zelda mucho tiempo y probando cosas que antes no había hecho... y nada. Ya cuando Axy me vio todo ojeroso, despeinado y sin comer, decidió hablar con Dan Owsen de Nintendo of America, para confirmar la noticia. Dan Owsen, quien tradujo el juego del japonés al inglés, nos dijo que jamás vio un texto relacionado con el Temple of Light, la Triforce o Song of Sages, y que definitiva y oficialmente, hasta el día de hoy, la Trifuerza en Ocarina of Time...



... NO EXISTE. Respecto a lo de la foto misteriosa, en la actualidad, en computación hay muchas herramientas y programas que sirven para modificar, alterar y hacerle lo

que quieras ■ las fotos o imágenes (el ya clásico "fotoshopazo").

Obviamente no se inventaron para fines humorísticos o para tomarle el pelo a las personas, pero hay gente que las usa para eso, como seguramente fue el caso de esta chava, quien alteró la foto de Zelda.

¿El truco para que Gus salga en Banjo-Kazooie? Invertir tiempo, dinero y esfuerzo en una computadora... nada más.

Bueno, todo este rollo, además de que sirvió para desmentir de una vaz la existencia de los triangulitos, también sirve para explicarles esto: No se crean todo lo que encuentren un Internet. Ahora es muy fácil buscar y encontrar cualquier información en la red, pero, ¿quién les garantiza que sea verídica? Por ejemplo, ahorita hay un rumor muy fuerte acerca de un nuevo sistema de Nintendo, que saldrá con DVD y no sé que más y al que ya hasta han bautizado con el nombre de "Nintendo 2000", pero nosotros no hemos afirmado nada, ni podemos opinar al respecto, hasta obtener la noticia oficial de NOA y hasta hoy, no hay tal. Otro ejemplo que durante varios meses corrió el rumor de que Resident Evil 2 aparecería para el N64... aunque no lo crean, nosotros lo sabíamos desde hace mucho, pero no habíamos dicho nada porque en aquel entonces sólo era un rumor y creemos que lo que ustedes se merecen es información verídica y oficial en lugar de chismes. Ahora les podemos decir que ya es oficial y todo un hecho que Resident Evil 1 aparecerá para el N64 y que estaremos hablando de él. Yo no tengo nada en contra de Internet, todo lo contrario, pero un buen consejo que puedo darles es que, si específicamente lo que buscan un la red son noticias de Nintendo, las páginas más confiables son las de www.nintendo.com y www.nintendo.com.mx, pues ahí no tienen ni por qué dudar de la información: es 100% real. Nosotros también nos encargaremos de darles las noticias, pero munea rumoras o engaños. Ahora ma llega a la mente algo muy similar que pasó hace tiempo. ¿Recuerdan el rumnr del Street Fighter II de Arcade, donde

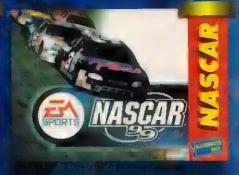
suponía que podías pelear contra Sheng Long si empatabas diez rounds con M.Bison? En aquella ocasión, la víctima fue Axy... sí, lo recuerdo bien... también existió el rumor de que Guile sacaba una pistola y que Honda podía bañarse 🗪 🛍 tina; si llevas mucho tiempo leyéndonos, seguro lo recordarás... y Axy estuvo como loco tratando de munitodos los trucos. En aquel entonces, el engaño no fue de Internet (ni siquiera había), sino de una revista norteamericana. Es más, esto de los engaños en las revistas se sigue dando, el último caso que recuerdo es el del famoso truco para jugar con los James Bond clásicos en Golden Eye 007. Muchos chavos nos escriben diciéndonos que estamos en un error al decir que un existe tal truco, pues ya lo vieron publicado an una revista...;pero ese truco es sólo una broma de esa revista! Como ves, la fuente de información no importa, pero la lección es la misma: No creas todo lo que te dicen, hasta que lo veas en vivo y a todo color... (o como diría Descartes: Dudo hasta de que estoy dudando...) y a veces hasta tendrás que hacer tú los trucos para estar bien seguro de la veracidad de los rumores. Bueno, ahora que ya me di cuenta que perdí doce horas de mi vida y que jamás las podré recuperar (bueno, a manos que me haga el firme propósito de durante una semana dormir sólo I horas diarias y no 14...), lo único que ma queda por hacer es despedirme. Recuerden que este mes el E3 y regresaremos con muchas noticias interesantes, más de Resident Evil 2, de Hybrid Heaven (¡me muero de ganas por jugar este RPG!), de Donkey Kong Country M y más. Nos vemos próximo mes.



CURTELERA DE ESTRENOS DE VIDEOJUEGOS



























ijréntalos ya!!



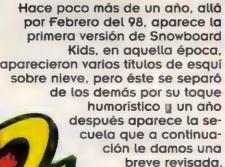


Vande se lunet e jueves. No conca con etras promociones. Válido en Hendas participantes. Válido del 1º de mayo al 1º de junto de 1990. Válido uma par-









De entrada vemos
que este título
cuenta con mayor
número de personajes
y no te sorprendas
cuando descubras a
los personajes
secretos que de
seguro ya sabes
dónde van a salir y si
quieres, también





puedes intercambiar personaje durante el juego.



Ahora cuentas con una tienda donde después de juntar un buen número de monedas, puedes comprar una mejor tabla o esquí. recuerda que hau de tres tipos, una para alcanzar mayor velocidad, otra para controlarla mejor y hacer más fácil las piruetas y la tercera, que 💵 una tabla balanceada entre los dos tipos anteriores. Hay un cuarto tipo de tabla pero eso ya es un secreto y no lo podemos escribir (¡todavía!)



TRICK CAME

El juego ya no es tan lineal, porque cuenta con

un pueblo, donde puedes seleccionar varias cosas, como: Comprar una mejor tabla, cambiar de personaje, etc. Y una de estas opciones es un bonus donde demuestras tu habilidad para las acrobacias, aquí necesitas acumular cierto número de puntos con tus piruetas. pero sin olvidar que hay que llegar a la meta en el tiempo limite.





Sicol (Ross

Otro bonus es esta escena, donde trabajas un poco y para que recuerdes el juego de Paperboy, tienes que ir repartiendo los periódicos en cada una de la





casas, esto no muy fácil y menos con el tiempo presionándote y recuerda que hay una casa que te dará problemas encontrarla, tal vez ¿¿iisi buscas detrás de los árboles!!??



arreras

Insarrollado.

THOMES!

lategoria

Racdym

Hendy Intern

En este lugar checas un buen de opciones que se van abriendo conforme pasas las escenas, puedes checar la dificultad y la longitud de las pistas, características de las tablas, cualidades

Una escena más de bonus donde, donde tienes



de los personajes, oir las melodias del juego y hasta una serie de tips que te pueden ser útiles a lo largo del juego.



THE SHOP

Quieres personalizar tu tabla o esqui, o simplemente cambiarle el aspecto, este es el



lugar adecuado ya que por unas monedas le imprimes un diseño predeterminado a la tabla que



pasa!!) y pones a prueba tu habilidad, ya que no puedes perder un solo segundo o te quedarás fuera.

Bueno ya estuvo bien de paseos y bonus, el objetivo del Juego es llegar

en primer lugar en las competencias. y para



quieras.

esto puedes seleccionar la pista. aunque al principio está limitado pero conforme avanzas, van ampliando tus posibilidades, después de seleccionar pista seleccionas tabla, ya que

según la pista puedes necesitar diferente tabla.



Antes de entrar con los poderes y escenas te recordamos que este título cuenta con un modo de Battle para jugar 4 a la vez, característica agradable para los fans de Mario Kart.

Antes de platicarte de las escenas, veamos los poderes del juego. Estos los tomas tocando los regalos que hay a lo largo de las pistas. Hay dos tipos de poderes, unos los activas con el botón B y otros con el











Al activar este poder evitas que los demás oponentes puedan tomar alauno de los poderes. Con este te haces





invisible, pero te puedes guiar con el esquí, claro que con este poder evitas que te toque cualquier otro ataque de tus oponentes.

Activa el fantasma, para que aparezca

uno cerca de cada uno de los competidores y los frene un poco dándote ventaja para alcanzarlos.

Para acumular monedas a costillas

de los demás competidores. así que si no ganas la competencia cuando menos juntas

monedas para comprar algo mejor.



Listo para utilizar esta pequeña

ayuda y acelerar un poco más, recuerda que si chocas contra una pared,

pierdes el poder que estés utilizando.



Con estas alas tienes un control

más suave de tu tabla, lo que facilita tu caída y así logres ejecutar mejor tus piruetas.



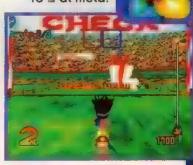
Uno de los más eficientes poderes, ya que frenas en seco a los tres

contrincantes y si van saltando mejor, mientras tú recuperas terreno o simplemente les sacas más distancia.



Este cohete te una especie

de turbo que tienes que aprovechar para llegar primero a al meta.



el opo-

nente

que se

tropiece

para

Ahora vamos. con los poderes de los regalos rojos que se activan con el boton Z

Si se te quiere colar algún oponente al primer lugar, usa este poder para enfriarle los ánimos y fácil-





A D

Algo simple, dejar una roca en el

> camino, pero hazlo en un lugar estratégico para que los oponentes no tengan

opción de esquivarla, pero no

🖿 te vaya 🖪 olvidar ¡¡dónde la dejas!!

Este te sirve para dispararte ■ tus

oponentes y hacerlos volar por los aires, mientras tú ganas posiciones.



Deja congelados a tus oponentes con

este poder, sólo cuídate de no estrellarte con él, ya que como se frena en

seco, es difícil esquivarlo si vas justo detrás.





Frena de un

bombazo a los enemigos pero jojo!, ya que la explosión también te puede alcanzar y sale contraproducente.



Con este poder lanzas por los

alres a tu oponente y además si tenía algún poder, provocas que lo

éscénts

Ahora vamos a dar un paseo rápido por cada una de las escenas del juego.

Sunny Lountain

Paraje nevado con cascadas y hasta puedes ver peces saltar sobre el camino; muy básica es esta pista, pero hay uno que otro lugar para saltar. Por ejemplo.





este túnel es muy similar a los que hay en Diddy Kong Racing, a más la Iluminación es igual, claro que la forma en la que afecta a los demás objetos no es tan detallada.

turte said



Una bella isla tropical es el escenario de esta

competencia, donde desciendes por puentes de madera, pasas por la playa y hasta compites debajo del mar

pasando a través de una cascada, es más, hasta puedes pasar por un barco hundido.



VINGE LOW



Aquí retomamos la nieve en la mayor parte de la pista y te enfrentas a saltos más peligrosos que si no alcanzas a pasar del otro lado, te retrasas

bastante.
Hay
pequeñas
partes con
camino de
ladrillo y
casas muy
navideñas;
en otra zona,





más adelante, te estorban unos conejos rosas que se pierden entre la nieve y al final, hay una parte de hielo sólido donde es difícil dar las vueltas.

Aqui llegar
a la meta es
tan solo un
factor de
tiempo, ya
que antes de
llegar al final
compites
contra este
muñeco de
nieve y es



necesario que le vayas causando daño con los poderes que te dan los ítems que hay regados en el camino, no es necesario que pierdas tiempo haciendo piruetas, más bien trata de no perderle la pista, ya



que el jefe te convierte en muñeco de nieve si te da alguno de sus múltiples disparos.

Weldy's House

Aquí, por medio de un rayo reductor, pueden competir en una pista que es tan solo una habitación con elementos comunes como libros



que tú los verás gigantescos, pasas por un piano, esquivas el péndulo de un reloj y hasta por unas rocas, también

pasas debajo de un chorro de agua y llegas a una zona de caminos múltiples, todo de acuerdo con tu pequeño tamaño.



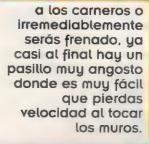
Linda & Cashle

La competencia
en esta escena
comienza dentro de
un castillo y no por
eso, te salvas de
elementos que te
estorben y te hagan
tropezar como estas
mesas; más



1510

adelante sales a
los jardines del
castillo y hasta hay
una estatua de
Linda; bajas por el
bosque y llegas a
una parte donde
tlenes que esquivar





Greay dunds



Comienzas con una curva en espiral que no te deja avanzar muy bien, después una serie de pendientes pequeñas, hasta llegar a una cascada

muy alta, donde puedes darte el lujo de

ejecutar un gran número de piruetas mientras disfrutas el arcoiris. Más adelante se divide el camino; por la derecha hay atajos



donde avanzas equilibrando por una línea

muy delgada,
así hasta llegar
a zona de cocodrilos que
debes esquivar,
ya dentro de
la pirámide,
hay una cara
incrustada que
dispara
bombas.



El jefe en esta
escena es un
dinosaurio
(por cierto
esta escena
tiene toda la
pinta de Diddy
Kong Racing)
que va
dejando

huevos por todo el camino y tienes que esquivarlos, obviamente el dinosaurlo es

muy rápido y tienes que echar mano de los poderes para alcanzarlo y conectarle unos bombazos hasta eliminarlo.



Startich literaty

Ve 1/8

Un paraje espacial esta escena con locuras, como un túnel que tiene un buen efecto de luz, pasajes semidestruídos, lugares



volcánicos con todo y sus rocas volando por todos lados y

para acabar, una zona de agua donde es muy fácil estrellarte en una orilla y salir volando.



liaunted liquie



La escena de terror no podía faltar, aquinay de todo, como la luna y los árboles tenebrosos, pero bueno, a ti nada te da miedo y te puedes arriesgar por el atajo, solo

que si no le atinas a la delgada cuerda caes en la lava, más adelante hay una calabaza que lanza rayos congelantes y si te toca una vez, de seguro quedarás atorado por un buen





rato, aquí también hay zona de lava, pero ahora con fantasmas por todo el camino y para contrastar, al final hay una parte donde estás bajo el agua.

Lee Land

Esta es la última escena y por lo mismo no es nada fácil dominarla, sobre todo que para este momento tus oponentes son muy agresivos y no te sorpren-



das cuando cada uno te conecte un poder sin darte oportunidad a levantarte, lo bueno



es que cuentas con un buen atajo para recuperar un poco de distancia, hay partes donde necesitarás arriesgarte a pasar por zonas peligrosas para cortar un poco de

camino o tomar poderes, ya casi en el final hay un túnel que es bastante angosto y no

tiene protección en las orillas, sólo dominando el control podrás salir victorioso.





Como te puedes dar cuenta, Snowboard Kids 2 Una combinación de Mario Kart y Diddy Kong Racing,



claro, con algunas restricciones, la movilidad es muy buena y como es de esperarse mejoraron detalles gráficos como las fuentes



de luz y
bueno, si
eres fan de
los juegos
de carreras,
onda Mario
Kart, este
título es
una muy
buena
opción.



El juego cuenta con una serie de cinemas, que van ligando una historia donde ves qué pasa antes y después de la

competencia, con toques de humor que caracterizan este título.



El jefe final está lleno de sorpresas, para empezar, alcanzarlo no es nada fácil y cuando le conectas un bombazo se le caen piezas que te hacen tropezar y así pierdes demasiado tiempo, pero además te puede disparar cualquier cantidad de poderes que debes esquivar a como de lugar, si no quieres que se adelante demasiado y



de una vez te ponemos sobre aviso que cuando crees que ya lo eliminaste apenas comienza lo bueno.

accollado

Les timbes de current de sur un género muy cerrado. Dentes de sur un tipo da subgéneros, ema las juegos de simulación, les de Off Road... en fin. Un género que no en había exploiado o que no había de Rally profesional (World Rally Championship) y en sur de eso,



Infogrames / Chann ha decidido lanzar el tabla de V-Rally 89 pero el 164.

Tata juego ya había hecho m aparición hace ya un par de anno m forman PC, pero la gente de esta compañía decidió que sería una huma idea lanzarlo para el sistema de 54 EU, así que ahora podremos jugar este título en nuestro NOL.



Bueno, pero ¿qué tiene V-Rally pero sur considerado uma uma opción por los que gustan del género de juegos de carreras? Pues tiene muchas opciones y características que iremos viendo en este análisis... o ¿para que son los análisis en este revista?

Lo que encontraremos en alla juego un cosas muy variadas, primero que nada Imama lus circuitos:

este juego se lleva a cabo en ll distintos países de Europa, leda y Africa. Cada una de las pistas presenta los problemas propios de cada región y es a en en lo mo se basa gran parte del reto de este título. Aunque "solamente" a las países que as visitan, en total se mo más de 40 pistas y en que cada país, tiene varios circuitos pura competir en los diversos modos de juego (que más adelante en los diversos modos de juego (que más adelante en la detalle).





Los gráficos del juego tratan de ser muy buenos, am embargo, los programadores no emplean bien algunas de

y en algunos lugares se un y en algunos lugares se un medio acartonados. También cabe mencionar que la movilidad es un instrupero ya la la cata di ante punto más adelante.

Ora cosa de la que debemos hablar es del sonido. Según

cuentan los programadores de em juego, V-Rally
tendrá Dolby Surmund Solmal Sin embargo, el
problema Mani e la hora en que montos la jugamos,
pues en malidad no detectamos mucha en que
pueda ser apreciada para que esté en USI. Lo que sí
en mucho, es el ruido del motor y la molesta voz de
la copiloto indicándote para dende temes que do
vuelta. Un manio en la pantalla de opciones
puedes bajarle el volumen e en 2 el manio.



quedan grabados
importantes. De
hecho, puedes
importantes para
l corredores
diferentes.

restantes.

La cierto, all cierto, all cierto, all cierto, all cierto de esos juegos mi la que alla mana a mana pantalla mana a mana a

ACCELERATION:
BRAKE/REVERSE:
HAND BRAKE:
BACK ON TRACK:
CHANGE VIEW:
GEAR UP:
BACK VIEW:
GEAR
MODE: 1 BUTTON
SETTINGS

PLAYERS IS: PLIE

CONTROLLER SETUP

costumbre, ahora veríamos todas las opciones que linas este juego, sin embargo no lo haremos por 2 poderosisimas razones:

1) Aunque sen varias 🍱 pantallas 🛍 opciones

que ves, ninguna 🗪 muy compleja.

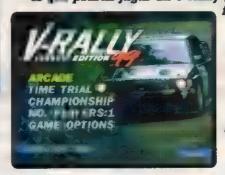
2) Mar de flojera y mu quitaría mucho espacio. Así que em lo podrás ver en la práctica si lo unitare e jugar V-Rally, e lambita lo podrás ver en el manual.

Antes de competir a cada pista, verás em pantalla previa em la que aparecen las características de las pistas, tal como el medida la recorrido de la pista, el tipo de camino, la elevación em referencia el cada posta de la pista, el tipo de camino, la elevación em referencia.



nivel del mas el ambiente, el número de vueltas y la mejores tiempos de pista. El juego de la juego de

en la pantalla principal de V-Rally III variante de la participa del la participa de la participa de la partic



flojera!). A grandes
rasgos, m
pantalla union
4 modos di juego:
Arcade,
Time Trial,
Championship y
H. Players. La
quinta opción de la
siempre típica
pantalla de
opciones.

Este modo trata de ser como de Al CCCCC jugáramos um versión de V-Rally um las características de los juegos de Arcele

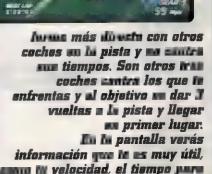
Eliges Wehiculo
y después 2 a
serie de circuitos.
En mai 2 a
niveles de juego y
cada uno de estos
dificultad mayor y
distintas pistas
antre si. Al

principio
puedes elegir
solamente d primer nivel,
pero conforme vayas
terminando, se irán abriendo
los otros. A dilemento de
las otras opciones que



dar la sucha a la pista y ma la esquina superior izquierda, hay algo que puede sur un poco confuso, pero es al tiempo que perseguidor. Un anticamba la primer coche un la materia la delantera, pero los la tiempos materia pero la composición del la tiempo que la composición del la composi









Per cierto, Lunta en este modo come un las otros, podrás disfrutar de ma repetición instantánea de tu William vuelta v mientras la ves. podrás cambiar

la mai il la cámara, pero semes francos ¿Quién am opción en cualquier juego que esté disponible de carreras a museu que na sun por zve para presumir e los demás?

Este - Il modo Mi juego man largo. En él CHECKS IN algunas de las pistas 📥 varios naíses. A número da pistas y países varia devendiendo la dificultad qua elijas, r

abvizmente las dilientholes his was abritoult al terminar la policie Aquí compites contra 🗷 coches, pero a diferencia del maño de Arcade, no compites directamente ellos, sino cantra las tiempos que allos hun realizado sun anterioridad. La aquí dende al Indicador de posiciones ayuda



Championship



bastante, pues ahí en puede ver qué tan bien está 🛍 desempeño.

Dependiendo al lugar en el me hayas llegado el final de 🖃 nistas en cada - los vaises, recibirás vuntos. Am harta completar todos las países de la categoria que hayas seleccionado. Como este mudo de juego as 🚃 largo, afortunadamente se pueden grabar his manais in

la misma aumieria del carmela (sólo su puede grabar un sale archivo). Per cierto, al entrar a este modo de juego, debes miar bim arguro do gue al coche que eliges es al indicado, pues mm vez hecho ma selección, ya nu podrás cambiar ib vehículo hasta que termines un my fatalidad al circuito.

Time Trial

Otra opción que un dahi guedar fuera de cualquier titulo de carreras. En Time Trial tumes

ingarii 2'48-33



NOONESIA

la posibilidad de SHOWER AND cualquiera di luv pistas disponibles para leutar de romper los récord preestablecidos de cada www de ellas.

Obviamente la más recomendable un mili modo de iuego, es que primero le dediques a municipal. mejores coches intentar romper récord, para que tu trabajo un sua un vana. Esta modo de juego en muy útil, pues nos permite conocer cualquiera de las pistas que hay un los otros modos de juego y así, ver cuál de allas 🖚 Mind y practicarla con tiempo.

> Entra las onciones de una modo da juego, tenemos la de correr contra un Embarra una var terminada alguna vuolta. El fantasma contra al que corres, es de la mejor vuelta que hayas hyels y surren contra él hasta que majores al récord.



Por cierto, al Instasmo alla sirve de referencia en 🗗 manuta en 📶 que estás corriendo y 🗪 se queda grabado en la manaria del juego.



Mar que una opción de

juego, Mo.
Players cambias
el juego Mo.
jugadores.
hincapié en que
si cambias el
jugadores a 2,
modos de juego
número de



jugadores. La decir, podrán jugar 2 personas 🍱 Arma samulama en Arcade, en Tima Trail 🛚 📟



Championship.
Fur cierto, un lu pantalla du opciones podrás cambiar home en lu que quieres que se divida la pantalla, po sea vertical un horizontal.

In cualquiera de los 3 modos de juego posibles, puedes elegir el vehículo a usar. Entre 3 categorías para escoger coche: HII Cars, WIII y Extra Cars. Al juego, están



disponibles todos los MI Cars y algunos de los MIC Siguiendo de tradición, los de coches sólo podrán de seleccionados terminando alguno de los modos de juego, rompiendo récords y de la companio de formas. Por cierto, como suele ser costumbre, cada de la nuevo que obtienes de mejor de los disponibles.

Pues la pantalla numal de Opciones de cualquier juego. Virginia que altre opciones un caracteristica de los juegos de arroras (asistente de freno, nivel de la máquina, nivel de la máquina de la maguina de



copiloto). Il a embargo, algo que Il me mucho mucho atención fun la opción de la pantalla (Screen Format). Il la opción de la opción de

elegir la forma
la una quieres
var los gráficos y
maneja una de
maneja una de
adaptada al
valur o DVD.



Game Opelous

A grandes rasgos, deliges d'immid de 4:3 verás la pantalla en una lorma normal, pero supone que la la la la la los gráficos de los lados. En el de 16 de los gráficos de guardos" pero al parecer de pierde munda Aquí más que utilidad, de cuestión de gustos.

Por cierto, ya que estamen hablande de las coches, debenda decir que las escuderías que aquí en encuentran, son reales. An podrás hacerte e la ilusión que estás jugando em un Citroen, en



Peugeot o m Nissan.
Cada um de mana
coches tienen
distinta
de manejo de distinta um de otros,
por la famo de distinta
buscar de coche que
más se acople a manesidades.

En cada pista recibirás ayuda el mumulo de tentar las enrues. To copiloto te indicará cuando en truto





Il control MUV PUPE Aunque no m M peor que hemos jugado, hace wuy him al infanto de occurre exist posición. Bueno,

Mil men exageramos... h movilidad w rara, pero no ham mendo. Sint embargo, la gue si es muy molesto, w hecho de que choques con alguna de las milles de la



pista y esto, un un 98% da los muns llava a la coche 🔳 girar 🔳 a 💵 vueltas. 💵 jugaste Top Gear

Rally. te nodemos que las problemas que se presentaban de tipo m iuego, hay momentus an line que se quedan cortos en comparación un este.



Bien, a land de nodemos decir gur este su un famile goa necesita algo 📥 trabajo en litrios aspectos: Los gráficos un

daken varus ton borrosos, handun angun algo de



trabajo la malle de los choques in los coches, vues annoue los programadores diran que milim muy reales, a maidras na nos parecen fouls. En fin, aunque • Li mayoría de los colaboradores de Chibian les pareció un juego un fanta pobre,

Hime algunos aspectos interesantes, man annus bueno, éste... 51 dalle lille amende Turok 2

nn juego fuera M



NINTENDO⁶⁴

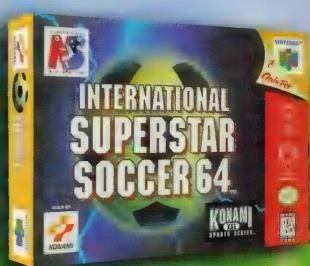
EL MEJOR PARTIDO DEFUTBOL

Uno da los meiores videoluegos de hilliol ha rido partido en su precio nara woo no le quedes en la banca del aburrimiento.

Sácale el meior narilho tú y hasta utros a cautes simultáneos.

Automás adquiérelo con tu distribuidor untoricado y llévate un billión un inferior include de la la título.





Bajo Licencia Autorizada de Gamela México, S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

Ya tiene un buen rato que hablamos de Fighting Force 64 (cuando aún estaba en desarrollo); curiosamente, este título pasó por muchos cambios antes de ver la luz, además, ahora será distribuído por Crave

Entertainment y no por Eidos, como originalmente estaba planeado (Eidos

queda como simple productor). Ahora que ya revisamos la versión final, analizaremos este juego con más detalles.

El Dr. Zeng, un agente del gobierno, predijo la

destrucción del mundo cuando llegara el fin del milenio... llegó el año 2000... enero... febrero... marzo... y nada pasaba. Tuvieron que pasar unos cuantos meses más para que este doctor se diera cuenta que no le atinó. Llegó el 2001 y Zeng creía que el fin del mundo tenía que ocurrir lo más pronto posible, pero este fin no llegó naturalmente, así que para no traumarse (más), decidió llevarlo a cabo

"manualmente" y así comenzó su plan para la destrucción total. Como siempre ocurre, alguien tenía que impedir los planes del malo (si no, éste seria un juego de puzzle), así que 4 jóvenes que luchan por el honor y la justicia, han salido a las calles para seguir la pista del Dr. Zeng y detenerlo, ellos son... ¿los 4 fantásticos? ¡No! ¿los Beattles? itampoco! ¿los Power Rangers sin la ficha amarilla? jmenos! No, nos estamos refiriendo a... bueno, en realidad este cuarteto no tiene nombre, pero está formado por Hawk, Mace, Alana y Smasher.

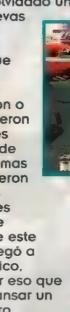


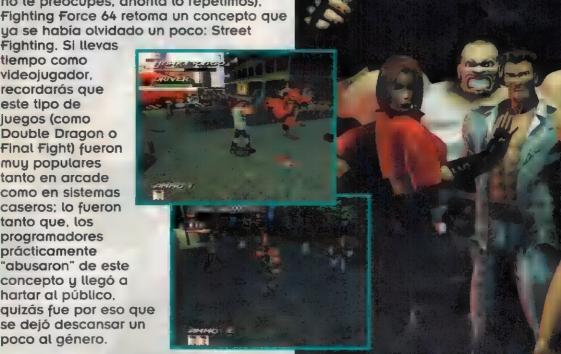
EMRDE



Como ya lo hemos mencionado en otros números de la revista (si te los perdiste. no te preocupes, ahorita lo repetimos), Fighting Force 64 retoma un concepto que

Fighting. Si llevas tiempo como videojugador, recordarás que este tipo de juegos (como Double Dragon o Final Fight) fueron muy populares tanto en arcade como en sistemas caseros; lo fueron tanto que, los programadores prácticamente "abusaron" de este concepto y llegó a hartar al público, quizás fue por eso que se dejó descansar un poco al género.







Peleas

sumpania

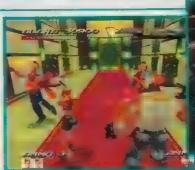
desagrollado





Pero bueno, ¿de qué se tratan los juegos de Street Fighting? II sobre todo, ¿qué nuevo y qué clásico tiene este título? El concepto básico del Street Fighting es caminar por las calles, peleando contra muchos rufianes y malandrines, llegar al final de la escena y enfrentarte contra un jefe que, por lo general, es muy grande y tiene mucha energía.

Antes, los juegos de este tipo, debido a las limitaciones de los sistemas, caminaban en un plano 3D simulado, pues los personajes no podían golpear mas que a los lados. Fighting Force 64 ha cambiado y ahora todos los ambientes son realmente en 3D y todos los personajes (tanto los enemigos como los "buenos", pueden golpear, prácticamente, hacia cualquier dirección). Esta es una nueva opción en los Street Fighting y seguramente será del agrado de los fans de este género.





Un punto interesante de este juego es que puedes interactuar con los objetos de las escenas y con los enemigos. Puedes tomar y

destruir casi todo lo que ves en pantalla; puedes aventar desde barriles hasta tubos, atacar con cuchillos, botellas y hasta con monedas. También puedes tomar las armas que tengan los enemigos y usarlas en su contra, pero también ellos pueden golpearte con lo que se encuentren en el suelo. Entre más cosas destruyas, más puntos te

darán al final de la escena. Tan curlosa es esta interacción, que puedes golpear las máquinas de refrescos para sacar algunos, tomártelos y recuperar energía.



Esto de los puntos es muy importante, ya que contribuyen directamente con un elemento muy bueno del juego. Para no hacer monótono tu recorrido, habrá momen-

tos en

TION DONUS

Q



A SIGN

los que podrás cambiar de ruta y conocer escenas distintas, pero para hacerlo, necesitarás reunir los puntos suficientes para elegir la escena que quieres; por ejemplo, al terminar el nivel dos, te darán tres escenas opcionales, pero para elegir Mall, deberás tener más de 100,000 puntos y, para seleccionar Park, necesitas más de 150,000. Aunque éste elemento le da variedad al juego, en realidad no cambia mucho, pues al terminar las escenas alternas, la siguiente escena será la misma sin importar qué camino elegiste.

Para juntar puntos, además de destruir todo lo que puedas, al noquear a los enemigos, éstos dejan premios, a veces es energía y a veces son objetos valiosos como lingotes de oro, rubíes o billetes, los cuales te darán puntos extra. Aún así, obtener puntos es

MACE IPROSO

dificil, pero Axy descubrió que hay lugares donde golpeas al aire y aparecen premios | que por lo general. si encuentras premios de un lado de un cuarto. simétricamente habrá más del otro lado, así que 🖼 ves un lugar medio sospechoso, intenta descubrir algo.

No podía quedar fuera el modo de dos jugadores simultáneos. Aquí se conservan las clásicas características que tenían los juegos viejos al jugar dos personas al mismo tiempo. ¿Recuerdas la típica frase "dame pantalla"? Para quienes no la recuerden, esta frase era usada cuando un jugador se quedaba atrás y provocaba que no se recorriera el scroll y gracias esta acción, el jugador de adelante no podía defenderse o tomar algún premio. Pues ese y otros detalles, como competir por derrotar más enemigos, tomar más premios,

golpearse entre sí o ponerse de acuerdo y llevar un juego cooperativo y balanceado están incluídos en el modo de dos jugadores. Lo único que le faltó es que el segundo jugador se pudiera incorporar al juego, cuando el primero ya haya empezado.



Podrás poner récord si haces una buena puntuación.

Los personajes comparten los mismos movimientos básicos: Golpe, Patada, Agarre y Golpe hacia atrás, pero también tienen movimientos únicos.



Alana) McKendrick

HER Z HETURALED

2 10 10000

Además de ser la hijastra del Dr. Zeng, también fue su conejillo de indias, pues con ella realizó muchos experimentos malévolos. Ahora Alana siente la responsabilidad de detener a su maniático padre. Ella es la más débil de los personajes,

pero 🖼 la más rápida.

Face Slap



Backwards Kick



Agarre

agarn

Knee to the Head



Spinning Jump



oton di patadi

mientras vas corriendo

Kick Off



Agarre

Sliding Kick

oton de DUÑO

mientras vas corriendo

Movimientos Especiales

Whirlwind Kick

Alana para de manos y comienza a girar, golpeando a los enemigos cercanos con sus piernas.



boton de

al mismo tiempo

Nota: Al hacer este ataque perderas un poco de energia.



Flash Kick



al mismo tiempo

Ben (Smasher)

Jackson

Este corpulento sujeto no es más que un convicto que fue contratado por Hawk, para que con su fuerza bruta sin igual (y su poquito I.Q.),



ayudara a detener al Dr. Zeng. El es el personaje más fuerte, pero es el más lento.

Movimientos Especiales

Ground Pound



Smasher golpea el suelo para provocar un terremoto que daña a los enemigos.

Nota: Al hacer este ataque perderás un poco de energia.

botón d

al mismo tiempo



Ache

Agairre

Moon





Neck Through











Aparentemente sin parentezco con Marilyn. Hawk es un

Manson

vigilante que ha decidido detener al Dr. Zeng toda costa. El es quien reúne a Smasher y a Mace para tener la seguridad de que no su va a equivocar. El es el típico Ryu o Terry.

personaje balanceado (y vagabundo, que no se baña ni trabaja... bueno, a veces) y con el que se recomendable comenzar si jugar para conocer bien el juga.





Knee to the Grow





Sigue presionando puño repetidamente y los seguirás golpeando hasta darle un cabezazo.

Jump Kick





mientras vas corriendo

Shoulder Shave



botóm de puño

mientras vas

In Your Face



correr + boton to

al mismo tiempo

Mace



Mace es una MUY sensual investigadora privada, a quien le gusta meterse en problemas y "rifarse

la vida" ("rifarse la vida" = acción aleatoria que significa dar lo mejor de si, pese a la adversidad de la situación y a la improbabilidad del éxito). Ella es un personaje balanceado, con

poder u velocidad media.



Sigue presionando puño repetidamente para golpear más veces al enemigo

Knee to the Head



soton patac





Sliding



mientras vas corriendo

Movimlentos

Especiales

Spin Kick

Mace se arrodilla y comienza a girar, pateando a todos los enemigos que estén cerca.



corner + puñe

al mismo tiempo

Nota: Al hacer este ataque perderás un poco de energía.

Take Down



Jump Kick



botón de mientras vas patado corriendo



Kick

al mismo tiempo

oton de natada



Gracias a la compatibilidad con el Controller Pak y con el Rumble Pak,

puedes sentir todo el poder de los golpes y explosiones, además de guardar las modificaciones que le hayas hecho al juego. También puedes guardar los avances, pero solamente después de derrotar a algún jefe. Por cierto, éste es uno de los pocos juegos que sólo utilizan una página del Controller Pak.

Los gráficos no son de lo mejor que se ha visto para el sistema, sin embargo, el hecho de que muchas de las cosas que encuentras no están nada más de adorno lo compensa. La movilidad mejoró muchísimo, en

mejoró muchísimo, en comparación con la versión prototipo que jugamos; lo

malo que encontramos es que um alenta un poco la pantalla cuando juegan dos personas al mismo tiempo. Para los que gustan de los Cinemas Displays, aquí encontrarás varios y, pese a que no son muy buenos, le dan espectacularidad a la acción. Pues para concluir, podemos decir que Fighting Force 64 es de los primeros juegos que pertenecen al "segundo aire" del género





del Street Fighting y, desde nuestro punto de vista, ya hacían falta juegos como

éste. En general es un buen titulo, sin llegar a ser excelente, pero

como no hay ninguno de su tipo para

el N64, no estaría de más que le echaras un vistazo si lo que quieres es variedad.

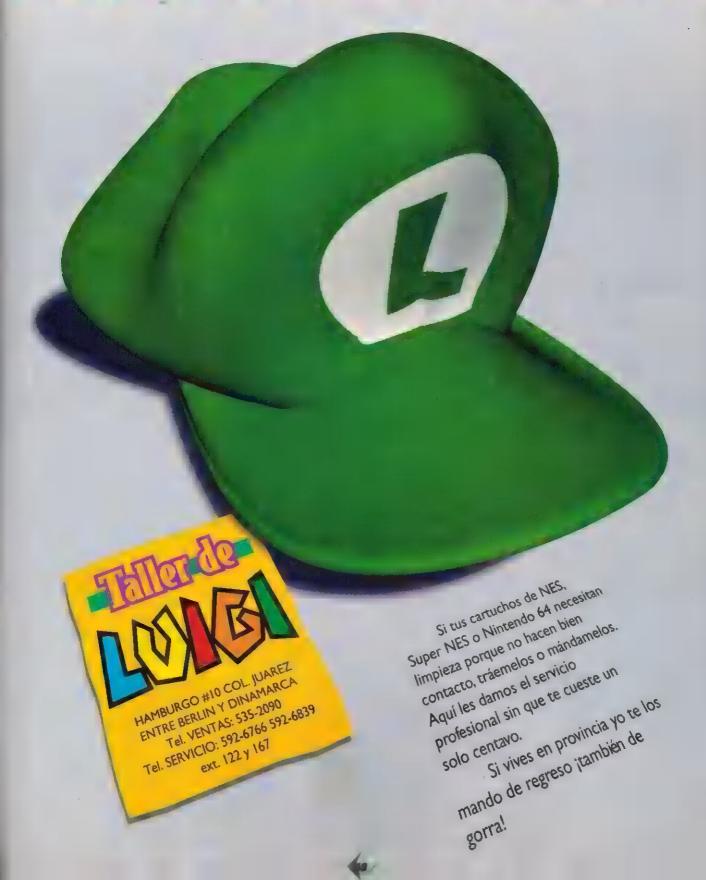




Ahora si podrás patear el trasero del enemigo.
literalmente...



Servicio de Golla-





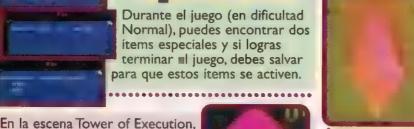
astle/ania

Pues bien, ¿qué te pareció Castlevania para N64? Está buenísimo, ¿no? Aunque al final prescindieron de los personajes Cornell y Kola, este título tiene muchas cosas secretas.





Special Item



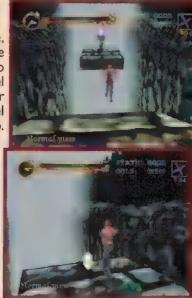
Special 1

Este ítem lo encuentras en el mismo lugar, tanto con Reinhardt como con Carrie. En la escena





Forest of Silence, depués de activar el segundo switch, sigue el camino por donde está el primer mausoleo. Cerca de ahí, hay un vacío con sólo una plataforma en medio (para pasar del otro lado). Si te paras ahí, alcanzarás a ver otra. Sólo camina (hay piso invisible), llega hasta el



pebetero, destrúyelo y obtén el Special I. Este ítem te sirve para poder jugar en dificultad Hard.

Special 2 Reinhardt

de la escena. Sigue avanzando y llegarás a un punto donde aparentemente debes ir hacia la izquierda para continuar.

En lugar de ir hacia la izquierda, sigue derecho y salta... no te preocupes, pues hay un piso

nivel





invisible. Sigue caminando hasta llegar a la plataforma donde está el sarcófago; destrúyelo para encontrar el Special 2.



¡El bueno, el tradicional!

Una vez que hayas terminado el juego, se dará de alta este ítem. Si comienzas un juego nuevo en el mismo archivo, podrás usar a

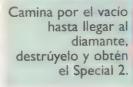
Reinhardt con un nuevo traje (el clásico de Simon Belmont). Cuando vayas a elegir al personaje, coloca el cursor en Reinhardt y mientras mantienes presionado el Control Stick hacia arriba, presiona el botón A.

Special 2 Carrie

En la escena Tower of Sorcery, llega hasta la últma plataforma (donde se encuentra la salida), pero en lugar de salir, voltea hacia la derecha y verás una plataforma a lo lejos. Para llegar



ahí debes caminar por un puente invisible, el cual puedes encontrar rápido si lanzas agua bendita al



Rafael Escobar





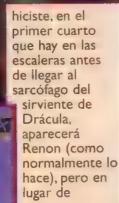
¿Va a combatir a Drácula o a una fiesta de cumpleaños?

lgual que con Reinhardt, debes

terminar el juego, elegir el mismo archivo, colocarte en Carrie, hacer el Control Stick hacia arriba, etc., para poder jugar con Fernandez usando un nuevo traje.

Pelear contra Renon

¿Has peleado contra Renon? Para poder hacerlo, necesitas gastarte con este demonio más de 30.000 Gold. Si lo



Pelear contra Vincen

¿Has peleado contra Vincent? Por increíble que parezca, sí puedes pelear contra este personaje. Para lograrlo, lo único que debes hacer es dejar



que pase mucho tiempo antes de llegar con el sirviente de Drácula (una forma fácil es gastar muchas Moon y Sun Cards, de esta forma, pasará el tiempo

mucho y rápido). Se supone que al pasar mucho tiempo, Vincent se adelanta a combatir a Drácula,

pero, como era de esperarse, es mordido y convierte en vampiro. Peleas contra él, sólo de noche, en el segundo cuarto de las



escaleras antes de llegar al sarcófago, y no es difícil, pero tiene unos ataques muy raros (¡hasta te puede hacer vampiro y envenenar al mismo tiempo!).

Por cierto, si peleas contra Vincent, aparecerá el final "malo" del personaje que estés usando.

despedirse, te leerá las letras pequeñas del contrato (¡siempre pasa!) y tendrás que pelear con él. No es un enemigo difícil, pero ten cuidado de no caer

al vacío.

to thousand to pieces.

and women to the

afondo.

Al parecer la gente de Infogrames está muy inspirada este

año, pues tiene en lista de espera varios títulos que ya están por salir, tal como lo puedes ver ne este número, pues incluímos tres análisis de juegos de ésta compañía, así que ahora es el turno de Lode Runner 3-D, para el N64.



INFOGRAMES



Eumpania

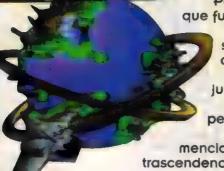






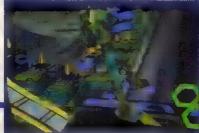


Verano lecha 1999



Pues Lode Runner 3-D se une a la lista de títulos que fueron populares en la época de los sistemas de 8 Bits y que ahora son revividos con una versión en 3D para el N64. Aunque en realidad Lode Runner no tuvo tanto éxito, sí aportó algo de

originalidad, pues juegos de aquel tipo hubo muy pocos, pero uno de un estilo similar y que es mencionable debido a su trascendencia, es Bomberman.





Pero bueno, en caso de que no hayas conocido alguna versión vieja de Lode Runner, te vamos a

explicar de qué se trata esta nueva versión con gráficos en 3-D.



Para salir
airoso de tu
misión,
básicamente
cuentas con una
nave espacial,
con la que podrás
desplazarte por
el espacio y

viajar de planeta en planeta recuperando oro. Cuentas sólo con una pistola y con la suerte que te desearon tus compañeros,

porque no
llevas más
armas
contigo, pero
por suerte,
podrás usar
todo lo
disponible en
cada planeta.





Se supone que el Emperador Monje ha robado todo el oro de los planetas circundantes, así que la patrulla intergaláctica manda a su mejor Lode Runner (o sea, a ti) para recuperar lo robado y capturar al autor intelectual de las fechorías.





© 1983



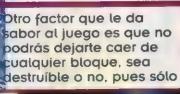
El concepto general de este juego es de estratégia y no tanto de acción o de aventura, aunque tiene algo de estos dos géneros.

El chiste es que el personaje principal (el que se parece a Peter Parker), debe juntar todas las piezas de oro que haya en cada escena. Esto suena fácil, sin embargo hay factores que complicarán tu labor, como bombas, guardias, bloques, flamas, etc.



Cuentas con un arma, pero por increible que parezca, no te sirve para eliminar a los enemigos, sino para destruir bloques. La característica de tu atque es que sólo puedes destruir el bloque que esté justo enfrente y justo debajo de ti y nada más; no puedes ni destruir al frente (verticalmente), ni arriba. Esto es lo bueno del juego, ya que no es limitante y tendrás que pensar bien cómo destruir los bloques. Por cierto, no todos los bloques

pueden ser destruídos.





es posible caer de un bloque que

es posible caer de un bloque que tenga una flecha hacia abajo.

Una vez que termines de recolectar el oro, se abrirá

una compuerta por donde podrás salir y pasar a otro nivel; si no tienes las suficientes piezas de oro, la puerta te indicará cuántas piezas te faltan.







Lo que también debes tomar en cuenta, es que cada vez que hagas un disparo, saltarás un bloque hacia atrás, así que ten cuidado de no disparar, si primero no ves qué hay detrás de ti.



Hay varias cosas que te pueden servir además de tu arma;

encuentras bombas, las cuales tienen un rango de destrucción de un bloque a la redonda; también elevadores y ventiladores, entre otros.









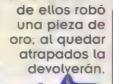
Al destruir los bloques, éstos reaparecerán después de algunos segundos. Si te caes en el hueco donde el bloque estaba justo cuando está apareciendo... te llamabas y hasta ahí llegaste. Aunque

puedes usar esto a tu favor, ya que si un monje cae ahí, también adetendrá por algunos segundos e incluso, como rellena el hueco, servirá como bloque y si alguno

Además del oro que debes recolectar, te encontrarás con otros tres ítems: Las vidas extras, las tarjetas, para tener acceso a los

demás planetas y el diamante, que al tomarlo aparece una cápsula que te lleva a una escena de bonus y ahí deberás juntar cuantas vidas extras sean posibles.

CHECKER GUILDING











En total son cinco mundos, con cinco stages cada uno y cada stage con cuatro niveles y cuatro niveles con... ¡ah!, ¿verdad? (hasta cinco stages con cuatro niveles está bien).. Se supone que los mundos y los stages los seleccionas en una nave, donde también hay una consola, que sirve para

ver a los enemigos y objetos que hay en cada planeta, junto con una pequeña descripción, el status de tu juego y de los mundos. Sólo podrás elegir un planeta nuevo hasta haber juntado cinco medallas en el mundo previo.

Como ya lo dijimos, este juego es de pura estrategia de "echarle cerebro" y para muestra, basta un botón: en el nivel 3 del Stage 4 del mundo 2, tomar la tarjeta dorada está muy difícil. Primero debes activar el taladro y tomar la bomba (1). Después sigue el

recorrido del taladro, pero cuando éste se vaya a la izquierda, adelántate y

enciende el mechero de hasta abajo; de inmediato corre y activa el mechero del fondo (2):

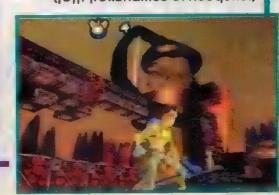
sigue sin parar y coloca la bomba un paso antes del bloque de hasta abajo (donde está la tarjeta), esto es con la intención de que al explotar, sólo destruya el bloque de abajo (3); luego el taladro destruirá el bloque de arriba y el

primero en reaparecer será el de abajo y así podrás tomar la tarjeta (4). Como ves, hay que tomar en cuenta todo, tanto el "timing" en el que se tardan en aparecer los bloques, la velocidad del taladro, tu velocidad, la

taladro, tu velocidad, la distancia la la que debes poner la bomba, etc. Esto suena dificil, pero no lo es tanto, sólo la necesita de práctica y paciencia.

Seguro
estás
pensando:
"¡Y luego!
¿Ya fue
todo?" Pues
si, así es,
Lode Runner 3-D

un juego tan sencillo, que no se puede hablar mucho de él, sin embargo, su misma sencillez lo hace un juego demasiado bueno y adictivo. Es muy fácil de entender una vez que has jugado unos cuantos minutos y después debes quebrarte la cabeza tratando de hallar la forma de conseguir el oro y de llegar a la salida, sin ser atrapado por los "lonjes mocos" (como los bautizamos). De gráficos discretos y música normal. Lode Runner 3-D es un juego muy recomendable si te gustan títulos del tipo Bomberman, ¡Por cierto! esto no tiene nada que ver, pero próximamene haremos un análisis de la secuela de Baku Bomberman (¡Uff! ¡rellenamos el huequito!)













Una vez más, Infogrames nos trae desde el viejo continente, toda la creatividad que los ha caracterizado en su complejidad, al desarrollar un título tan bien elaborado como

Mission: Impossible. Ahora te daremos nuestra útlima impresión del próximo juego de Infogrames, Starshot (antes Space Circus) ya ahora si se siente bastante

diferente, con más elementos u objetivos mucho más concretos que la versión que presentaron en

el E3 del año

pasado. Pero basta de antecedentes, pasemos a

ver qué es lo que ofrece este título.

Reférate home s

Skrahol ex 🔭 aaliollin

Si este es el immetpropoporad del Space Circus, In Mina at-11 to es uuu r 🖃 er 🗀 iiilii 🗀 ...

Antes que nada, queremos comentarte que una de las mejores opciones con las que cuenta este

juego es la de los idiomas, ya que puedes

seleccionar el "Español" (gracias por pensar en los jugadores de habla hispana), aunque

puede que llegues a ver algunas palabras medio raras ya que fue traducido al español europeo (bueno, algo es algo). Así hasta los jugadores más pequeños podrán comprender qué es lo que está pasando, o por lo menos tendrán una mejor idea de qué es lo que se debe

hacer.



INFOGRAMES

Sumpañía

Vesarrollado



Para habler con la gante utiliza Para coger y utilizar un objete, utiliza

Estas cameras lo indicaran que hacer a aemenen in darda un Tie

Starshot es la estrella principal del Space Circus, una tropa nómada de curiosos seres que apenas y

pueden recaudar el suficiente dinero para viajar de un planeta a otro para presentar sus espectáculos. Para ayudar al espectáculo del Space Circus, Starshot deberá buscar diferentes atracciones en planetas distantes, sin embargo, la tarea no será nada fácil

ya que deberás de resolver diferentes acertijos dentro de 7 de los planetas más pintorescos de la galaxia y una gran variedad de personajes con los que deberás de interactuar para obtener pistas. No nos mal

Interpretes, Starshot es un juego de acción/aventura en el que tendrás libre control de las acciones del personaje y

sólo en algunas partes del juego, debes de encontrar la forma de pasar ciertos obstáculos para continuar.





Liemamai comer ese innat? assert

más de reto en lo que juegan. Golpea, salta, nada o simplemente piérdete en la inmensidad de sus niveles. porque realmente tienes bastante qué explorar. Para

los que ya no saben qué hacer,

cuenta con un excelente mapa, el cual te especifica tu ubicación y tu destino, así que

no tienes el pretexto de que ya te

Yick... ¿Y cómo le haco para

pasar del alia

loc=7

perdiste. ¡Ja!, pero no creas que te lo dan todo así de fácil,

en todos los planetas existen una cantidad importante de Bonus, los cuales te permitirán alcanzar el último nivel... La Tierra.

LCui Sola en control de mediamae dei THE THE HILLS TO quidade par donde place



De hecho, este título está creado

comienzan, como para los chavos expertos que les interesa un poco

tanto para chavitos que apenas

El impacto visual de este título es muy importante, ya que Infogrames ha hecho un excelente trabajo al darle una apariencia muu caricaturizada, además, las ambientaciones

tienen bastante luz y color. Gracias al Game Engine. podrás ver más de 50,000 poligonos - atlumie neos. de hecho parece ser que varios de estos poligonos están

Con un able Impactor de mis persuae, sentras 50 000 golpes eim lichece

enfocados en la estrella principal, ya que la su apariencia esta muy bien caricaturizada

y sus animaciones muy bien desarrolladas.

Electric late rich applie is a second faltan los resimue



diamina u lui trompetti ncii

ciones y ayudará a Starshot a tomar decisiones (lo malo es que a casi nadie le cae bien este pobre

nará las situa-

cacharo, por lo que muy seguido lo tiran de

que lo

que le

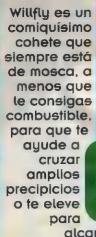
echarán

MANO".

un gran

Willfall es

mandan



19

va sausa de este sum um

Un punto que no

pasar por alto

se debe de dejar

alcanzar algunos Bonus muy lejos de tu alcance.



en un juego de

3D, la la cámara, de hecho es un
factor demasiado importante como
para dejarlo. Bien, pues en Starshot
tienes el control absoluto de la

cámara, la puedes girar a la posición que más te convenga, darle ángulos y hasta realizar increíbles acercamientos y alejamientos para que puedas ver, lo que quieres ver. Pero no contabas con la astucia de los programadores, obviamente muchos de los Bonus escondidos están tan bien ocultos, que necesitas ser muy listo o deplano ponerte en el papel del programador y pensar en el lugar más apropiado para poner los Bonus más difíciles.

Retomando el tema de la cámara, sólo tiene un pequeño inconveniente, cuando tienes la cámara muy cerca, por supuesto que es más fácil que veas las cosas que tienes cerca, sin embargo, es bastante

incómoda cuando estás combatiendo contra las tropas del Virtual Circus, ya que al dar una vuelta, pierdes por completo la ubicación del enemigo. Por otra parte, la cámara que te da un panorama más amplio,

no te permite realizar movimientos muy exactos como saltar desde la orilla de un precipicio o dispararle con mucha puntería a cualquiera de los adversarios, por lo que deberás encontrar el punto con el que más te acomodes.

Starshot cuenta con varios elementos humorísticos que simpre te harán soltar la carcajada, o de menos reírte de algunas palabras raras que se utilizan en España. De hecho toda la

historia está llena de humor, hasta cuando avanzas en los niveles. Willfall es el perfecto compañero para que nunca te aburras y los enemigos realmente no te dejan en paz hasta que les des para sus dulces.



rea la preocupes, non encargaremos de hacerte la vida de civadritos



no deben de dejar así no más.

kecccions 147 ves que estoy ramp um nts

Sin embargo no todo es de color de rosa, la mayor desventaja que se puede apreciar a primer vista, 🗪 que el juego sí tiene gráficos muy padres y las ambientaciones

están de lujo, sin embargo

el frame rate está para llorar. Si llegas hasta las misiones en donde debes esquivar varios obstáculos, derrotar a algunos malos y un considerable número

de elementos, el juego se cortará haciendo que la animación u vea algo pausada. Realmente esperamos que le arreglen este problema, ya que creemos que es un punto que

noro te diffrice que esta ero III.





Bueno, tal vez llegues 🖶 jugar el juego y te pase una idea

por la cabeza: "Híjoles, la verdad un que los chavos de Club Nintendo se pasan, si se traba un poquitín en la fluidez de la animación pero no 🚃 para tanto" y tal vez tengas razón. La verdad 🗪 que

> después de ver los detalles de juegos



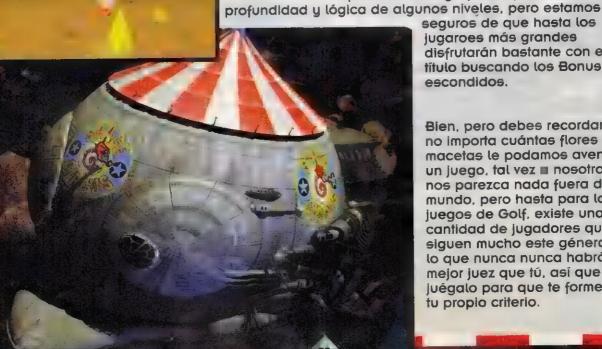
Transmissio em limene con tontos precipicios!

Color productor Eneco e maco

Yuela para alcanzor ke Southing escondidos.

buenísimos (por ejemplo: Zelda) pues la verdad nos traumamos un poco. Sin embargo debemos recordar que este título está diseñado para chavitos, a quienes les importa más los gráficos, que realmente la

> seguros de que hasta los jugaroes más grandes disfrutarán bastante con este título buscando los Bonus escondidos.



Bien, pero debes recordar que no importa cuántas flores o macetas le podamos aventar a un juego, tal vez 🖪 nosotros no nos parezca nada fuera de este mundo, pero hasta para los juegos de Golf, existe una gran cantidad de jugadores que siquen mucho este género, por lo que nunca nunca habrá un meior juez que tú, así que juégalo para que te formes tu propio criterio.

Por alguna extraña razón (bueno, en realidad no es tan extraña, al final te diremos por qué). THQ ha lanzado dos juegos con la licencia de la WCW en menos de seis meses. Hace un par de números revisamos uno de estos títulos y ahora veremos el más reciente de nombre WCW Nitro.

Lo que hemos visto hasta ahora
en juegos de lucha libre es:
muchos personajes, llaves bien
logradas, realismo en los combates, y
en lo que a la Stamina se refiere,
mejores presentaciones,
introducciones, eventos diferentes,
muchas opciones y reglas, jugabilidad
excelente y muy buen "feeling".
además de poder

además de poder
editar total o
parcialmente un
luchador (esto por
parte de THO u
Acclaim). Esto va
mejorando
conforme van
apareciendo
nuevos títulos y la
competencia uu
pone más y más





reñida, pero esta vez. THQ nos defraudó por completo con este juego, debieron seguir con AKI (los que desarrollaron los anteriores títulos de WCW). Pues esta vez no podemos echarle mucha porras al juego que ahora analizamos, pero sí podemos decirte que le eches una revisada y seas tú quien decida.

ELJUEGO

En realidad todo ha cambiado, la manera de hacer las llaves, la barra de Stamina, la variedad de eventos, es decir, casi todo. Una vez más tendrás que elegir a tu

luchador favorito y llevarlo a ganar el único campeonato o bien, pelear una que otra batalla de exhibición solo, con un compañero o en el devastador Battle Roual.

MODOS DE INEGO

Al principio, te encontrarás con algunos modos de juego. Cada uno difiere del otro, pero sólo consigues un cinturón en el modo de torneo. Puedes pelear en seis "diferentes" rings, los cuales puedes elegir en la pantalla de opciones o puedes activar

para variarle un poco. Lo que si hay que checar es lo feo de los fans afuera del ring, pues un ven más "chafas" que en cualquier otro juego y el movimiento de la cámara del ring marea hasta a el más experimentado videojugador.



Marzo Lucia 1999 de Salida

Jesamollado

Hemoria

Lategoria

el random

Aquí puedes buscar la fama derrotando a 10 luchadores consecutivos para ganar el cinturón de la WCW de pesos pesados del mundo. Y para



ganar, sólo acaba con la energía de tu oponente y ríndelo con el toque de espaldas



y la cuenta de tres, o sácalo del ring y no lo dejes subir hasta que lo descalifiquen. (Aquí ayuda mucho que le hables a un compañero).

Similar al evento anterior. pero aquí sólo es de un luchador contra otro, así que si quieres pulir tus

habilidades o sólo golpear 🖪 alguien que te caiga mal, elige este modo.

Para que la cosa sea más emocionante, forma tu equipo con otro de los luchadores para que le den sus cocos u otro





equipo. recuerda que llamas a tu compañero acercándote a él u dándole el relevo con el botón A.

Pues como ya te imaginarás, en esta competencia se pone a prueba 🔳 los débiles. pues debes sobrevivir a una batalla contra 15

luchadores más, sin reglas ni bandos, sólo puede ser eliminado

Battle Royal Navar (Human Player 2 Human Player 3 Human

sobre la tercera cuerda cuando su vida esté en rojo. El último peleador sobre el ring gana. Lo

malo es que este es el único evento donde pueden participar cuatro jugadores.

aquél que sea lanzado



NINTENDO 64



agarra de barco por ser el mayor, o quieres demostrale tus aptitudes a un cuate, este modo le permite



enfrentarse a otro controlado por otra persona.

Pero si deseas arreglar tus diferencias por partida doble, forma tu equipo

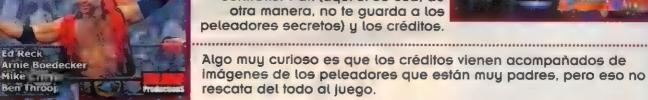


para combatir contra un equipo controlado por un segundo jugador.

Aquí están las opciones del juego, que son las únicas que encontrarás. Puedes cambiar la duración del encuentro, el conteo fuera del

ring, la dificultad, los ataques sorpresas (que entre un cuate a rescatarte), seleccionar el ring. acomodar el audio, los efectos de sonido, el volumen de la música. la configuración del control, tu Controller Pak (aqui si se usa, de otra manera, no te guarda a los





Un gran error fue el acomodo de los botones y la función de cada uno de ellos, pero ni modo, las llaves son un poco difíciles de hacer en un momoneto de crisis y por segundos, no sabes quién le está haciendo la llave a quién. Pero bueno, aquí están los básicos, para no hacerte bolas, Hollywood Hogan nos demostrará todos los movimientos contra distintos peleadores, solamente los movimientos indicados para los personajes altos o bajos serán diferentes. Recuerda que los movimientos son para cuando el luchador vea hacia la derecha u que puedes controlar a tu luchador con el Pad o con el Stick (si presionas dos veces hacia cualquier dirección, tu personaje corre).

C Arriba-Golpe cortante

B-Burla

MENU ARTWORK

C Izquierda-Golpe

C Abajo-Patada

C Derecha-Acción (este botón sirve para subir y bajar del ring o de los postes)

Z-Llamas a un compañero

L-Defensa

Abaio, C Abaio-Patada voladora

A-Relevo, cambiar de objetivo

Arriba, C Izquierda-Derriba al oponente

Izquierda, C Izquierda-Tira al oponente

sobre el hombro

C Arriba, C Izquierda-Suplex

Arriba, C Arriba, C Arriba-Carga y tira al confrario

Abajo, C Izquierda, C Arriba-Quebradora

Arriba, C Arriba, C Derecha-Levanta al oponente y lo azota (Luchadores altos)

Abajo, C Arriba-Estiramiento del abdomen

C Arriba, C Derecha-Piledriver

C Izquierda, C Abajo-Powerbomb

Arriba, C. Izquierda, C. Arriba-Agarre de fijera (Luchadores chaparros)

Izquierda, C Arriba- Suplex Vertical







Izquierda, C izquierda, C Abajo-Frankensteiner. (Luchadores zotacos)

Izquierda, C Derecha-Avientas al contrario hacia las cuerdas

Izquierda, C Abajo, C
Derecha-Avientas al oponente
sobre la tercera cuerda



DESPUES DE LAZO HACIALAS CUERDAS

SOMENIES EN LA LONE



C izquierda-Clothesline

C Arriba-Lo recibes con patada o rodillazo

C Izquierda-Codazo



C Arriba-Golpe

C Abajo-Rodillazo

Abajo, C Abajo-Golpe de Antebrazo

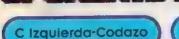
Derecha.

C Arriba, C Arriba-Le haces probar tu suela.

(Luchadores

altos)

CON EL OPONENTE EN EL ESQUINERO



C Arriba-Guillotina

C Abajo-Rodillazo

Abajo. C Abajo-Lo pisas



Izquierda, C Derecha, C Izquierda (repetidamente)-Diez Golpes

Izquierda, C Derecha-Jalas al oponente

Arriba, C Derecha-Levantas at oponente

MOVIMIENTOS

Estos movimientos pueden ser ejecutados en

PEPEDALES

culaquier momento si las circunstancias son correctas, para realizarlos, no necesitas espíritu ni nada (¡que chiste!). A continuación te enlistamos los movimientos de cada uno de los peleadores µ te incluímos la clave que debes seguir para saber la situación donde puede ser ejecutado el movimiento.

C Izquierda-Codazo volador

C Arriba-Guillotina voladora



C Abajo-Rodillazo volador

Abajo, C Abajo- Patada de misil

SOEREEL ESQUINERO



* Con el oponente en la lona.

Con el oponente en la lona, con la vida flasheando en rojo.

Con la vida del oponente flasheando en rojo.

**** Después de aventarlo hacia las cuerdas.

+ Arriba del poste, con la vida del oponente flasheando en rojo.

++ Con el oponente mareado en el esquinero.

Hollywood Hogan



C Abajo, C Derecha, C Derecha



C Izquierda, C Izquierda, C Izquierda



C Arriba, C Izquierda, C Izquierda *



Abajo, C Izquierda, C Arriba, C Izquierda *

Bret Hart

Sting



C Arriba, C Arriba. C Arriba '



C Arriba, C Arriba, C Derecha



C Abajo, C Derecha, C Abajo ++



Abajo, C Izquierda, C Abajo, C Izquierda

Arriba, C Izquierda, C Izquierda, C Abajo



C Abajo, C Abajo, C Derecha



C Arriba, C Arriba, C Arriba **

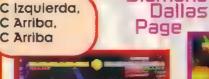
Lex Luger



Arriba, C Arriba, C Izquierda, C Arriba ***

Glant

C Izquierda, C Arriba.





Arriba, C Arriba, C Izquierda

Arriba, C Abajo, C Derecha, C Derecha

Diamond

C Izquierda, C Izquierda, C Abajo



C Arriba, C Derecha, C Derecha

Arriba, C Abajo, C Abajo, C Derecha 1





Scott Hall

Curt Henning



Arriba. C Abajo. C izquierda



Izquierda, C Arriba. C Derecha





izquierda, C Arriba. C Arriba. C Izquierda ***

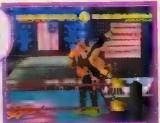


Arriba, C Izquierda, C Izquierda, C Abajo ***



C Arriba. C Izquierda, C Arriba

Izquierda. C Abajo, C Izquierda



Jericho

Abajo, C Izquierda, C izquierda, C Izquierda





C Izquierda, C Abajo, C Izquierda



Derecha, C Abajo, C Derecha



Abaio, Derecha, C Arriba, C Arriba ***

Raven



C Abajo, C Derecha, C Abajo

Goldberg



C Arriba, C Derecha, C Derecha



Abajo, C Arriba, C Derecha, C Derecha



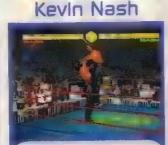
Arriba, C Arriba, C Arriba, C Arriba ***



Izquierda, C Abajo, C Abajo



C Izquierda. C Izquierda, C Arriba



Arriba, C Arriba, C Izquierda



Arriba, C Izquierda, C Abajo, C Izquierda ***



Arriba, C Abajo, C Abajo, C Abajo ***



Abajo, C Arriba, C Derecha



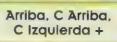
C Izquierda, C Izquierda, C Izquierda



Rick

Steiner

C Arriba, C Arriba, C Izquierda





Mache Man landy Savage





Izquierda, C Abajo, C Abajo



Abajo, C Arriba, C Derecha, C Derecha ***

Scott

Steiner



C Arriba, C Arriba, C Arriba



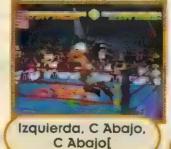
C Abajo, C Abajo, C Abajo

WCW Nitro está muy simple y ni siquiera la música varía. Los gritos

de los fans y las voces del comentarista lo animan un poco, pero no basta con lo poco que ofrece el juego. Como comentario se ve muy mal que en la



pantalla de selección de personaje sea la misma foto sólo que recortada.



Abajo, C Izquierda, C izquierda, C Arriba

Existen también personajes ocultos, pero te damos un poco de tiempo para que los

encuentres tú mismo (así le ponemos un poco de sabor al juego), por esta razón no te hablamos de éstos, pero no te desesperes. La verdad no es un título recomendable a menos de que seas un gran fan de la lucha libre y quieras tener la colección completa.



Por cieto, ¿recuerdas que dijimos que sabíamos por qué la gente de THQ había sacado 2 juegos de una misma franquicia en un corto período de tiempo? Pues la razón es esta: Que a la gente de THQ se les vence por estos días

su contrato con esta asociacion y EA hizo un arreglo con ellos y me la feliz poseedora de estos derechos. En fin, ahora veremos qué tal les quedan los juegos de lucha el los de EA.



I CHIES STING

titulos más buscados están identif







I TU TIENES EL CONTROL!



NINTENDO 64

TM, ® and the "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. ©1999 Nintendo Inc.

www.nintendo.com.mx

Está por demás decir que los juegos de Konami son excelentes. tienen muchos elementos innovadores, la música, el control... sin embargo tenemos la obligación de hacerlo, pues cada nuevo título que sacan

> para el N64 nos sorprende más. Ahora tenemos una nueva aventura del "Ninja Místico" (Urgh!... ¿Sonará igual de raro para los

norteamericanos?) Goemon y sus 3 amigos. Recordemos que el

primer título que salió de este personaje para el N64, era un excelente juego de aventuras, investigación y hasta ciertos elementos de RPG. Bueno, Konami decidió ir por una categoría que no

había sido explotada correctamente en en N64: Los juegos en Side Scrolling o de plataformas. Sin embargo, este tipo de juegos siempre se relacionan con gráficos 2D. Pero ¿Qué pasa cuando se hace un juego con la base de los títulos antiguos y se usan gráficos poligonales en lugar de "Sprites" o

Bitmaps? Bueno, pues se puede lograr un juego que visualmente es muy sorprendente y que

da lugar a efectos que no se podían lograr en los juegos viejos, pero conservando toda la diversión que los hacía característicos. Esto es lo que vamos a ver en Goemon's Great Adventure.

302

000



Recordemos que estos juegos eran muy divertidos cuando podían lugar 2 personas simultáneamente ¿y qué crees?... Pues sí: En este juego pueden participar dos personas al mismo tiempo y lo más importante es que si juegan 2, habrá mucha interacción entre ambos u no nada más el hecho de que cada

quien m vaya por su lado.

Este es un título con muchísima variedad (típico de Konami), así que ahora procedemos explicarte qué es lo que vas a encontrar a lo largo de este juego y así te darás cuenta que vale la pena jugarlo.

Los intros a cada nivel o más bien en general, todos los cinemas display del juego dan a notar la gran experiencia con la que cuenta Konami. ya que son excelentes, desde el ángulo de la cámara, así como detalles en las gráficas como

la luz que se filtra a través de los árboles. Nosotros tuvimos oportunidad de jugar una versión previa y al igual que el primer título, cada Cinema Display tenía muchísimas voces.

Sin embargo, al primero le quitaron muchas de ellas. Esperemos que esto no pase de nuevo.



KONAMI

uumoania









lifemoria

Cada escena cuenta con un mapa, donde tú decides si quieres regresar a recorrerla de nuevo, o avanzar a la siguiente. A diferencia de



muchos juegos del género, GGA no es tan lineal, es más, hay ocasiones donde necesitas avanzar y después regresar otra vez a una escena que ya habías pasado.

Al comenzar, sólo puedes seleccionar entre dos personajes Goemon y Ebismaru, pero conforme avanzas, 🔤 unen a ti dos

personales más Sasuke # lae, lo mejor de todo que pueden jugar dos personas a la vez y hasta ir cooperando entre si.

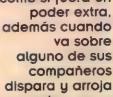


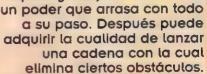


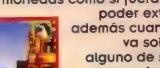
Este personaje es rápido u tal vez su mayor cualidad es que puede

ejecutar un salto doble, con lo que puede alcanzar lugares lejanos o muy altos. Su arma principal es una pipa. también puedes lanzar

las monedas como si fuera un







alguno de sus compañeros dispara y arroja



El más veloz del equipo, este robot Ninja utiliza la espada como su arma pero también puede atacar estirando la cabeza hacia arriba o hacia abaio: su arma especial son estas bombas y si es

necesario, lanza una bomba gigante que destruye bloques que sólo él puede eliminar. Su arma al estar sobre un compañero este abanico de disparos. Y si ua tienes o encontraste a lae, él también puede nadar.







descubrir nuevas partes del juego; lae tiene como arma básica el sable, pero puede disparar con su arma especial y hasta tiene disparos teledirigidos.



Una pieza indispensable en el juego, ya que ella da la posibilidad de nadar y así







S BA SAN A CARE

El chistoso del equipo, con su gracioso movimiento, batea a todo enemigo y verás cómo lo manda del

fondo al frente de la pantalla;

su arma es una pala (dependiendo de qué nivel tenga), además puede lanzar estrellas y si haces equipo y estás sobre un compañero, las estrellas son teledirigidas. El también puede saltar alto, pero para lograrlo, necesita antes saltar, ejecutar un sentón y así tomar impulso.



En este juego existen varios vehículos o medios de transporte como estos caballos, quienes además de avanzar



más rápido, pueden patear para atacar con fuerza. Además hay otro tipo de caballo, como este azul que puede disparar.





Hay vehículos que se utilizan en conjunto, es decir, uno empuja y el otro está adentro disparando.



debes comprar comida, o algunos implementos extras para hacer más fácil tu trayecto.

COMPRAS

En cada una de las escenas hay un pueblo donde tienes

lujosa
habitación
que ves en
la foto. Este
elemento
siempre ha
sido característi
co en los juegos
de Goemon,
desde el

desde el SuperNES.
¿Recuerdas que pasa ba lo mismo en Legend of the Mistical









En

primer pueblo te encuentras a tu amigo Sasuke, este pequeño personaje que por sus habilidades te será de gran utilidad más adelante, ya que puede nadar bajo el agua y su velocidad es excelente.



En algunos pueblos te mandan misiones especiales donde tienes que regresar a alguna escena que ya habías pasado, pero ahora tienes algún objetivo especial y no

nada más avanzar y llegar al final, por ejemplo, en la primera de estas misiones tienes que regresar a la primera escena y con un tiempo límite, juntar tres objetos que están dispersos en ella: Unos audifonos, un LP y un micrófono. Es más, hasta a un mini-jefe enfrentas para quitarle el LP.

En los pueblos hay habitaciones de donde puedes obtener habilidades nuevas, por ejemplo, aquí Goemon obtiene la cadena para



quitar ciertos objetos de su camino, ¿Ya checaste el póster que se ve al fondo detrás de Sasuke? ¡Este juego tiene mucho humor!

Todas las escenas cuentan con detalles distintos, existen hasta enemigos gigantes que son muy



sorprendentes, como este esqueleto que aparece al final de este puente colgante, al llegar a él se obscureĉe la escena y comienza a llover. El esqueleto te Impide el paso con su mano y comienza a lanzar fuego por la boca.

Este título tlene un detalle fabuloso. Y es que aquí transcurre el tlempo, y

posible que en una escena entres de noche y después en el camino se vaya haciendo de día. pero la ambientación del juego se va transformando paulatinamente. así verás cómo va atardeciendo poco a poco y con el cambio de tonalidades la música se desvanece y en su lugar aparece audio ambiental. En la noche las cosas se ponen más difíciles y para muestra, checa el enemigo de noche, nada que ver con los pequeños que

aparecen en el día en el mismo lugar.

Un viejo conocido está haciendo desastres y tienes que llegar hasta él para enfrentar al jefe de la primera escena, claro que vas subiendo u él hace tu camino muu dificil.





El primer jefe cuenta con una serie de ataque van desde lazar simples bombas. hasta un girar a toda velocidad una peligrosa cadena que tienes que esquivar sin titubeos.















Después de algunos cinemas display te preparas

para tu siguiente combate, que como verás, tiene acceso al nuevo robot gigante, checa qué pareja.



Al final de esta escena tienes que subir a la cima, pero ahí te encuentras

con estos curiosos esqueletos que navegan por los aires y te lanzan cráneos. Por cierto, ¡qué mandado del Goemon sobre el pequeño Sasuke!

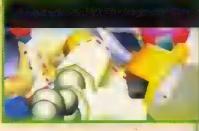
Al igual que en la primera versión, aquí hay un lugar donde te dan algunos tips del juego para hacerlo más fácil y no te atores. Algo sicodélica es esta habitación y si jugaste la primera versión de este título recordarás al



extraño amigo, aquel que te lee el destino... o lo que es lo mismo, te dice a dónde debes ir.

Además de las habitaciones de los pueblos donde encuentras a tus amigos nuevos, hay estas plataformas que te teletransportan hacia un lugar donde puedes cambiar de personaje, algo indispensable en ciertos lugares donde necesitas la habilidad de algún personaje en particular para avanzar.

Este modo de juego le da un giro a la mecânica, ya que te hace pensar que es de otro tipo, porque aquí todo es diferente, tú controlas a Impacto u te enfrentas a



enemigos similares (en tamaño), cosa que no será fácil si no dominas algunos de los movimientos de ataques; cuentas con golpes, patadas, disparos, ataques rápidos con los que tiras al oponente masta un super rayo para devastar al oponente.



En algunas escenas irás saltando entre plataformas, pero para agregarle más dificultad, hay mecanismos que giran constantemente y que te pueden arrastrar y tirar, así que debes saltar para esquivarlos, pero no te olvides de los enemigos.

En los pueblos dejas el modo de juego de 2D (muy similar a la primera versión donde todo era en 3D, tanto gráficas como juego), sólo que aquí tienes un poco de limitantes en el ángulo de la cámara, pero eso



es todo, ya que te mueves libremente.



A todos los personajes les cuidaron los detalles, pero algo que se nota bastante es la forma en la que manejan las expresiones faciales que transmiten sentimientos, apoyados con los efectos de audio, por ejemplo,

cuando un personaje casi ya no tiene energía.





En cada pueblo hay un estable-cimiento para que compres comida y recuperes energía al momento, como podemos ver en la foto, Goemon

no tiene energía ni para hacer su pedido, mientras iae **p**olvea un poco la nariz.

> Hay objetos que te presionan en todo momento, como este cilindro que rueda

detrás de ti,
pero además
te estorba
un cangrejo
gigante con
concha de
cráneo al frente,
así que lo debes
partir en dos.



El ataque de este jefe es muy variado, primero comienza disparándote esferas poco a poco; esto lo combina al sumergirse y provocar una descarga eléctrica en el agua así que debes evitar el contacto con este elemento, todo esto

se desarrolla
mientras tú
aprovechas
cualquier
momento para
romper las cuerdas que están
a su alrededor
y así dejarle
caer una como





cazuela metálica que le causa gran daño, después el jefe comienza a lanzar rayos en ondas y tú continúas eliminando las cuerdas, así dos troncos le apla-

nan las ideas al jefe y ahora se repite todo de nuevo, pero ya cuentas con más cuerdas eliminar, lo que te lleva un poco más de tiempo.



En las profundidades de esta escena no te puedes dar el lujo de dejar algún rincón sin investigar y mucho menos, ignorar a los enemigos, ya que alguno podría tener la pieza que te falta.





En el agua aparece un efecto que afecta a todos los elementos en pantalla, con lo que moverte con exactitud te cuesta trabajo, sobre todo pasar entre los enemigos y disparos.

Antes de enfrentar al jefe del segundo mundo, debes subir lo más rápido que puedas, pues te persigue esta esfera con picos, pero eso no es todo, ya que el nivel del agua se eleva y hace más lento tu avance.



Debes recordar que contra los jefes no peleas solamente en tu forma original de Goemon, sino que en algunas ocasiones, tendrás que pedir la ayuda de "Impacto" como en el juego original. Cuando usas a Impacto, la vista del juego cambia

a primera persona.

Debes también estar
muy atento de los
indicadores, pues ahí
ves tu energía, la del
rival y tus armas.





Una vez que logres algo importante dentro del juego, verás más cinemas

displays en los que se va conociendo cuál es el verdadero motivo de tu aventura. También conoceremos nuevos personales que influyen en la historia del juego (la gran mayoría de ellos, enemigos).

Aqui ruedan estos engranes y tú necesitas calcular perfectamente tu avance, de tal



forma que te coloques en el hueco, o de lo contrario serás aplastado. En este caso lae le tiene mucha confianza a

¿Recuerdas el nivel de Battletoads donde te siguen unos picos?, pues en alguna de las escenas pasa algo similar, así que tienes que imprimirle velocidad a tus movimientos, pues además tienes que esquivar los peligros que hay at ir subjendo.



Y bueno, en cada escena verás nuevos

efectos gráficos y en lo



al jefe final sin Goemon. antes haber pasado todas las escenas.

Obviamente. conforme avanzas, cada uno de los escenarios se vuelve mucho más dificil. De hecho, habrá elementos que te eliminen con un solo golpe, como aquí: El caer



en el agua roja es mortal y de igual forma si eres aplastado por estas muñecas, bueno... se nota la dificultad a partir de la primera escena del Mundo 3.

Para llegar a la escena final de cada mundo, primero necesitas juntar cierto número de piezas que obtienes al final de cada escena o en lugares secretos, ya que hay un portal que no abre hasta no tener todas las piezas del

mundo, así que nada de adelantarte



Konami siempre imprime un toque de creatividad a sus juegos. Aquí por ejemplo, tenemos un efecto gráfico muy padre, donde una ola



de aqua mortal te va dando la pauta de la velocidad a la que avanzas aprovechando la parte baja de la ola, ya que ahí se descubren las plataformas donde puedes saltar sin que te toque el agua.

que a nosostros respecta, nos agradaron bastante. Por ejemplo, en este mundo hay efectos nuevos como el caer de las hoias, la neblina en el bosque, por cierto,

no importa que juegues en 2D, ya que hay rutas alternas donde disfrutas de los escenarios en 3D, así puedes ver hacia dónde puedes llegar en una de estas rutas al fondo de la escena.



En el cinema previo al jefe, te das cuenta que enfrentas a un fantasma, el cual toma el control de un cuerpo muy voluminoso, rueda hacia el

rueda hacia el fondo y al frente de la pantalla, mientras



Cuando terminas un nivel dentro de un mapache aparece la pieza del nivel, pero si la pasas de nuevo, aparecen monedas extra. Esto us bueno si lo que quieres es juntar dinero para algún ítem o algo por el estilo.



tú tratas a toda
costa de esquivarlo. Luego se
detiene en una de las columnas para
golpearla y así provocar que caigan
escombros por todos lados y será
difícil encontrar un lugar seguro;
después de varios golpes, haces salir
el fantasma y es donde aprovechas
para realmente causarle daño.



自告事/1948

Por cierto, ya que hablamos sobre la capacidad que tienes de acumular dinero y el uso que le puedes dar a éste, veremos algunos de los ítems que vas a encontrar en el juego. Algunos de ellos los encuentras en el camino y otros los tendrás que comprar.

Esta es una marca (o meta), así cuando eres eliminado, automáticamente comienzas desde el lugar donde tomaste este ítem y desde el principio de la escena.



Este Gato te aumenta el poder al máximo de un jalón y para rematar, te llena la energía y las tres celdas extras de color azul, algo muy cómodo sobre todo en las escenas difíciles.

Para recuperar energia toma este ítem, pero sólo

recupera

una celda

de energía.





Estas son las piezas que tienes que recolectar a lo largo del juego, ya que son tu pase e la escena final de cada uno de los mundos, la mayoría aparece al final de cada escena, pero hay otras que están ocultas en cualquier parte.

Estos íconos te dan una vida extra, no es muy común verlos porque normalmente se encuentran en lugares ocultos.





Con este gato aumentas tu poder del arma paulatinamente, pero cada vez qué te tocan los enemigos pierdes este poder y necesitas tomar más gatos otra vez.

Hay ciertos objetos como esta roca y esta caja, que los empujas para alcanzar lugares demasiado altos o para acabar con los enemigos.



Este titulo se sale de lo convencional, pero paradójicamente regresando a lo que antes era lo convencional, ¡sí! en otras palabras hoy es raro ver un juego en 2D y bueno éste no es un juego en 2D pero así se juega y así fue pensado para jugarlo, pero las gráficas son en 3D, y mira que están diseñadas de una forma tal, que disfrutas la dimensión en todo momento, con elementos que pueden ocultar enemigos, sin duda Konami demuestra una vez más que sique innovando y demostrando que es una de las mejores compañías.

jugando con un cua

Una vez más, Sunsoft vuleve poner en apuros a cierto camaleón llamado Davy, ya que cuando él se encontraba feliz y contento jugando con un cuate, el conejo

blanco (no Javier), llega para darle un nuevo reto y un nuevo "look", así que

las aventuras de Davy, el camaleón, continúan con la

misma diversión y loqueras que la primera vez, aunque no tiene modo de multijugadores como la primera versión.









hisaccollado pol apen Supply Sistem



VENTURAS Lategoria

MAYO Belia 1999



Los Opciones

Aquí sólo encontrarás los Sound y Music Test y el modo de sonido (stereo o mono), así

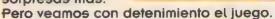


que no sufrirás por tener que configurar tu juego y menos, si tienes un Controller Pak.



Chameleon Twist 2
es un título muy
divertido y más
que nada, está
enfocado a los
videojugadores
más jóvenes o
principiantes,
así que a los

veteranos y
expertos les
parecerá un poco
fácil. Pero no
deja de ser
chistoso jugar
este gracioso
titulo que tiene
muchas
sorpresas más.





Antes que nada, te recomendamos ir a los cuartos de práctica para que aprendas a usar todos los movimientos de Davy. Si jugaste el primer Chameleon, encontrarás que no ha cambiado gran cosa la movilidad, ni los movimientos

básicos de Davy, pero sí que tiene nuevas cualidades como la de usar una sombrilla para

detener su caída y giros verticales usando su lengua. Lo que no nos gustó, es que la cámara se "maneja sola", pues sólo la puedes mover un poco a cada lado o cerca y lejos, pero no la puedes girar como en el primer Chameleon.



Lo bueno de los cuartos (y dentro de algunos mundos), es que antes de un obstáculo, en la pared, hay un cartel donde te dice los botones



y movimientos que debes usar para librarlo. así que sólo necesitas practicar.



Este es sencillo. ut peu olòe sombrilla para alcanzar todos los globos, si pierdes uno, te sumará 5 segundos y hará

que no logres un mejor tiempo en este cuarto.



lengua para pegarla en el bloque siguiente (dejando presionado B). una vez que lleques, salta.

3230414:15

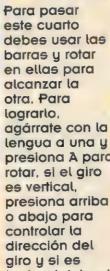
Bessurvivou

Bassacocco

(con A) para alcanzar el borde. Luego debes saltar y usar tu sombrilla (botón Z) para alcanzar el borde, usa tu

legua como al principio y llegarás al final.





horizontal, izquierda y derecha.



Elige uno de los cuatro archivos y ve en busca de las monedas de cada mundo, pero



también puedes encontrar zanahorias ¿y para qué zanahorias? pues porque si le das cierto número de zanahorias al conejo, te

mandará a un bonus secreto en cada mundo.

Recuerda que puedes elegir u tu camaleón favorito antes de empezar.

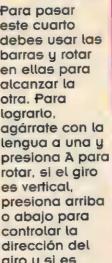




También puedes encontrar items que te ayudan como corazones o estrellas y corazones sorpresa. Los corazones te suman cierta cantidad

> de vida y las estrellas te dan un premio al azar, que puede ser que crezca tu cabeza para que puedas guardar más enemigos, subir tu velocidad, disminuirla, más corazones, invencibilidad, multiplicar lo que tengas guardado, o bien, nada.





Los Mundos

Al principio de cada mundo, el conejo te dirá unos tips del mundo en juego, además te invitará a un cuarto para que practiques algo



de lo que te vas encontrar en esa escena.

Myndo 2

Para este mundo debes practicar muy bien los giros, pues

Carnival Land

los necesitarás mucho, además ten cuidado con la plataforma colgante y con los peligros de este mundo, ¡pues esta feria





se parece
a las que
ponen en
algunas fiestas
de las iglesias!
Usa I los
enemigos para
activar a los
conejos (es lo
que hacemos

en la redacción: golpear al Conejo). No te dejes sorprender por lo apetitoso de los enemigos, en especial del jefe Hamburguesa. Salta de un lado a otro para esquivar sus



"ataques
corporales" y
lánzale las
hamburguesitas
cuando esté
completo para
derrotarlo.

Mundo 1 Sky Land

Este III un mundo muy raro, debes viajar entre arcoiris, molinos de viento, bloques que caen y vuelan y enfrentar enemigos como: remolinos,



abejas y plantas, entre otros. Una parte de este mundo se lleva a cabo en un globo, debes dejar o no dejar que las aves se paren en él, pues según el peso, sube o



baja y puedes agarrar items. Recuerda que las flechas te indican el camino a lo largo de todo el juego.
Al final enfrentarás al primo cubano

de Toad, sólo agarra a los hongos pequeños y lánzaselos al grande hasta derrotarlo.

Mundo 8

Ten cuidado con todo el piso, pues obviamente es de hielo, no es tan

resbaloso, pero de todas maneras fijate en los bloques flotantes, si caes al agua, pierdes una bolita de vida. Si te fastidian los pingüinos, usa tu lengua para esquivarlos. Y no pierdas la calma en la mesa de hockey, sólo déjate llevar. Por fin los enemigos se ponen buenos, con esta morsa sólo espera que te ataque y esquívala en el último momento, agarra los muñequitos de nieve y arrójaselos, repite la jugada hasta eliminarlo.









BARBATTE ESTO!

títulos

Más

buscados

están

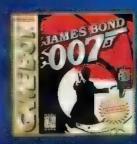
identificados

con

el sello













I TÚ TIENES EL CONTROL!

Mundo

Great L

Para empezar, ten cuidado con las piedras, sólo



pasa debajo rápidamente; para los bloques rojos usa la misma técnica pero saltando. Usa nuevamente a

los enemigos para hacer aparecer las canoas, disparándole a las yelas. Para el jefe, sólo salta de un





cuadro a otro y dispárale con las flamas, pero ten cuidado porque él también tiene lengua extensible. Necesitas algo de práctica

para este battletoad super comido.

Mundo

Al principio, acaba con todas la pelotas para abrir la puerta y pégate 🗈

las paredes
para mejores
resultados. Las
cuchillas nos
recuerdan a los
juegos de "3-D"
que salieron
para el NES,
como TMNT 2 y



3 por ejemplo, sólo regula tus saltos y calcula el tiempo para librarlos. Este juguete parece tan familiar... por cierto, si te



fijas, la rana
también trae
una mochilita,
¿será para
que nos
imaginemos un
CT3 con una
ranita como

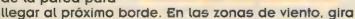
personaje extra
o quizás u
juego doble?
Mmmmh...
El jefe de este
mundo es un
robot sencillo
de vencer,
checa cuando



salgan los robots pequeños y dispárale sin cesar, cuando mueva los brazos, usa tu lengua para saltarlos y cuidado con la bomba, no pierdas tiempo disparándole a las baterías.

Mundo & Pyramid

Al llegar a esta pared, usa tu lengua para saltar y luego agárrate de la pared para



valiéndote de las estacas del suelo para llegar a la otra. Esta parte es un dolor de cabeza, captura a los fantasmas y dispárales a los cofres hasta que los elimines. El jefe final es un león arroja-fuego sólo mantente en movimiento para esquivar sus bolas de fuego azules, sitúate lo más lejos posible para capturar las bolas rojas y lánzaselas saltando cuando reaparezca, repite la jugada hasta eliminarlo.



Una vez que hayas conseguido las

WHERE THE LEGISLES AND THE PARTY OF THE PART

zanahorias dentro de los mundos y se

las hayas dado al conejo para abrir los Mini-Games, en el menú

principal se abrirá un nuevo modo que es el de los juegos que hayas conseguido hasta ese momento, ya sea uno, dos o los cuatro. Obvigmente necesitas un Controller

Pak para guardar estos juegos. esta es una buena opción, pues así

no tienes que entrar a cada mundo para practicar los Mini Games.



Para finalizar, dejaremos en claro una que otra cosa con relación a estos dos juegos, es decir, Chameleon Twist y Chameleon Twist 2.

En el Chameleon Twist usabas más tu lengua para variadas cosas, como desactivar los picos para avanzar. En cambio, en Chameleon Twist 2 los picos no pueden desactivarse porque ahora no usas tanto la lengua para este tipo

de cosas.



Otro ejemplo de ésto, es que usabas la lengua para girar y así agarrar varios enemigos y en algunos casos esto era



indispensable como con la reina hormiga. Esto no se ve mucho en la seaunda versión, pues aparece muy pocas veces donde usas la

lengua de esta manera y no sirve de mucho.



Lo que sí es imperdonable es la falta de multijugadores. pues el primer Chameleon si la tenía y el segundo no, esperemos que no vuelva a

pasar. Además que el movimiento de la cámara no ayuda mucho y el juego se hace "obligado".

El look de los camaleones fue cambiado solamente para la versión americana, pues en Japón Chameleon Twist 2 salió con el mismo look "espacial" y en américa el de los camaleones más "realistas", pero lo que sí les falló fué que no parpadean alternando



los ojos como en el primero. ¿A ti cuál look te parece mejor?

La rotación vertical es algo muu padre que fue una mejora de la primera versión, en esto si se sacaron un diez. Especialmente en el Mini Game donde la tienes que hacer de aimnasta.



Chameleon Twist 2 es una buena opción para los videojugadores principiantes, pero la verdad, mejor le hubieran puesto una opción de batalla o algo así, pero bueno, dentro de lo que cabe es un buen título y los cuartos de training (dentro de cada mundo) están muy bien. Esperemos que nos sigan mostrando juegos como éste los cuates de Sunsoft, pero más enfocados a los videojugadores expertos.







Ya es oficial: Resident Ev p

para el N64

NOVEDADES

Después de meses y meses de rumores, suposiciones y hasta supuestas cancelaciones, Capcom anunció de forma oficial que una de sus series más importantes de juegos: Resident Evil llegará al

N64. Y para ser más exactos será la segunda parte de esta serie la que veremos: Resident Evil 2. Según menciona Capcom, la versión de N64 tendrá un buen número de mejorías sobre el original, así como opciones exclusivas. Primero que nada, se menciona que los gráficos estarán mejorados, gracias a las capacidades del

N64, el "gameplay" o jugabilidad será mucho más dinámica que en el original y será más fácil controlar al personaje principal, así como algunos trajes secretos. Otra cosa interesante, es que este título tendrá un "editor de violencia", así, si el juego te parece muy violento, le podrás cambiar el color de la sangre o simplemente quitarle la violencia excesiva (sabemos que muchos preferirán dejar el juego en su versión original). De cualquier manera, eso no le quitará la calificación de M (Mature) con la que ya se ha calificado al juego. También se menciona y aunque no de manera oficial, que será compatible con el Expansion Pak para jugarlo en ¡¡¡alta resolución!!! ¿Te lo puedes imaginar? La serie de Resident Evil cuenta la historia de una ciudad (Raccoon City) en la cual, sus habitantes han sido infectados con un virus que convierte a las personas en Zombies. Tal vez suene un tanto ilógico comenzar una serie de

juegos desde la segunda parte sin tener una referencia de lo que ha pasado anteriormente. Conscientes de esto, Capcom decidió incluir algo muy chistoso en el juego: "Historia Resident Evil". Es decir, al jugar, podrás encontrar apuntes a lo largo del juego, en los que sabrás más sobre lo que pasó



anteriormente y en qué afecta esto a la historia en cuestión. Toda esta información la podrás guardar, para consultarla después a la hora que quieras. Por cierto, una de las características principales, es que debes buscar ítems a lo largo de las escenas, para seguir avanzando. Bueno, pues para que tengas mayor reto, cada que termines el juego, los ítems cambiarán de lugar al azar, así que no tendrás que buscarlos siempre en un mismo sitio, dándole un mayor reto al juego.

Cabe mencionar que Resident Evil 2 para el N64 será compatible con el Rumble Pak.

Siguiendo con la onda de las mejorías, en RE2 para N64 veremos varias armas nuevas, los acertijos y trampas serán más complejas para resolver y por si fuera poco, existen 2 mini-juegos ocultos a los que se podrá tener acceso... bueno, es muy pronto para decirlo. ¿Más cosas nuevas? Claro: Existen nuevos personajes (por lo que hay algunos cambios en la historia original) y algo llamado "Zap System", es decir, dependiendo con qué personaje hayas elegido jugar primero y las decisiones que hayas tomado con este jugador, cambiarás de forma significativa la historia y el juego del otro personaje.

En Resident Evil 2 para N64, los videojugadores tendrán

oportunidad de jugar con 2 personajes: Leon Kennedy (un policía novato de Raccoon City) o con Claire Redfield (quien busca a su hermano). La cuestión aquí, es seleccionar personaje y recorrer por completo Raccoon City, para obtener

pistas de quién es el responsable de que el virus haya sido liberado y para eso, hay que resolver muchos acertijos y eliminar a muchos enemigos mutantes.

Bueno, pues seguramente esta noticia llena de gusto a muchísimos videojugadores (a nosotros entre ellos) que esperábamos más de Capcom. Este título será presentado oficialmente en el E3 de este mes en Los Angeles, donde esperamos ver algunas otras sorpresas de Capcom para el N64.

Sique la Pokémon manía

Pokémon es de esos juegos o conceptos que han dado bastante de qué hablar en los últimos meses en esta sección. Para empezar, este mes tenemos la noticia de que Nintendo de América estudia cuidadosamente la posibilidad de adaptar el juego de "Pikachu Genki de chu" del N64 al Inglés. Y decimos adaptar al Inglés, pues

Y decimos adaptar al Inglés, pues como ya se ha mencionado, este es un juego en el que tú "hablas" con Pikachu y le dices lo que tiene que hacer. Este juego emplea una tecnología de reconocimiento de voz e inteligencia artificial muy

interesante y simplemente por eso valdría la pena verlo. Por cierto, este juego se vende en Japón incluyendo un micrófono que se conecta en el puerto del Control



del N64, así como el Controller y el Rumble Pak. Como podrás ver, este es un ejemplo más, de cómo

Nintendo prefiere seguir innovando en lo que al campo del entretenimiento se refiere.

Pikachu Genki de chu, es un juego en el que el control es tu voz.



Seguramente si eres muy aficionado a los juegos de Cartas del estilo de Magic, el nombre de Wizards of the Coast te será muy familiar. Si no es así, te podemos decir que esta compañía es la más importante a nivel mundial en este tipo de juegos, los cuales son muy divertidos. Bueno, pues esta compañía acaba de firmar recientemente un acuerdo con Nintendo of America, para

Ahora en nuestro continente tendremos la oportunidad de jugar Pokémon en cartas. distribuir en nuestro continente el juego de cartas de Pokémon. Este juego es muy popular en Japón; tanto, que ya hasta un videojuego de GB fue lanzado en ese país. El juego cuenta con muchas de las reglas básicas que se aplican normalmente en las cartas y se espera que para cuando leas esto, ya esté disponible. En nuestro país se puede conseguir todo este tipo de juegos de cartas en las tiendas que venden Comics, así que si ya eres aficionado a este tipo de juegos, pues no debes dejar pasar la oportunidad de conocer éste. Y si no, Pokémon es una buena oportunidad para que te adentres en el fascinante mundo de los juegos de cartas.

EA quiere dan de qué hablar en el futuro

Aunque de EA en los pasados 2 años hemos visto una buena cantidad de títulos interesantes

para el N64, esta compañía no está contenta con eso y en este momento se está preparando para tener en el futuro una buena cantidad de cosas que digan más de ellos. Primero que nada, ya mencionamos

en cierta parte de la revista, que esta compañía ha adquirido los derechos para producir juegos con la licencia de la asociación de Lucha Libre WCW (los cuales, los tenía antes THQ, pero su contrato



terminó este año y no lo renovaron). Bueno, pues además de esa licencia, hemos oído por ahí, que ellos están a punto (si no es que en este momento ya lo hicieron) de adquirir la licencia para producir videojuegos de Batman. Esto les dará la oportunidad de producir un

EA desarrolla excelentes juegos de deportes. Por lo visto quiere tener mayor participación en este género y participar en otros en el 2000.

juego basado en la supuesta película que se espera de este personaje (sería la quinta) para el año 2000. Ambas licencias tendrán vigencia de 5 años. Bueno, pues seguramente se comentará más de esto en el próximo E3, que se celebra este mes en Los Angeles, C.A. y del cual tendremos mayor información en los próximos números de Club Nintendo.

Game Boy Gallery 3

Ya sólo era cuestión de tiempo para que Nintendo de Japón anunciara que se encontraba trabajando en un nuevo título de la serie Game Boy Gallery, mejor conocida aquí como Game & Watch Gallery.

Al igual que el Game Boy Gallery 2, esta nueva versión contará con 5 juegos clásicos que se podrán jugar en sus versiones tanto

clásicas como modernas. 4 de estos 5 nuevos juegos de los que hablamos son: Egg, Green House,

Mario Bros, Donkey Kong Jr. El último de los juegos aún no ha sido

> revelado, pero tampoco se



puede descartar que exista algún otro (u otros) juego (s) secreto (s).

GBG3 se venderá en un paquete especial con el GB Color en Japón. En América todavía no se ha anunciado su fecha de salida, pero

> de que va a salir, es seguro que lo haga. Y también es seguro se retrasará un poco, pues el G&WG2 es relativamente reciente en nuestro continente. Por cierto, sólo como dato cultural, podemos decir que éste, es el primer GBG que los japoneses verán en color, pues

los anteriores aparecieron antes de que el GBC estuviera disponible.

GF Sells Ultra markets

Ya hace tiempo hablamos de un juego que GTI estaba preparando para el N64 llamado Duke Nukem: Zero Hour, el cual estaba siendo desarrollado por Eurocom (y del cual, tenemos un Previo en este

ejemplar). Pues bien, esto no será lo único que lancen al mercado estas 2 compañías en conjunto, pues recientemente anunciaron un juego nuevo de nombre 40 Winks. En este título, los jugadores (o sea:

Nosotros) podrán controlar a dos distintos personajes: Ruff o su hermana Tumble.

Ellos son un par de niños muy buenos, pero la la vez demasiado latosos y tienen la cualidad de entrar ■ los sueños de los demás y lo harán

con el fin de rescatar de las garras de NiteKap los últimos 40 Winks que quedan en el universo. Si NiteKap logra acabar con todos los Winks, ya no habrá más dulces sueños para nadie y todo serán pesadillas.

Y como estamos hablando de un mundo de sueños, nuestro par de héroes podrán asumir distintas

personalidades con sólo tomar un

disfraz, que les dará varios

tipos de habilidades, entre las que se pueden mencionar:

Ser un Robot, un super héroe de cómics, un

monstruo o hasta un Ninja. Este es un juego de aventuras en el que los jugadores se podrán mover

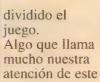
libremente por cualquiera de los 7 mundos en los que está tipo de juegos.

Eurocom es una compañía que ha demostrado entender muy bien el modo de programación del N64. Aunque son pocos los juegos que hemos visto y en ellos no han tenido la oportunidad de lucirse (más bien de adaptar juegos Arcade), en este nuevo juego, como en

el de Duke Nukem, veremos lo buenos que son para programar. Por ejemplo, los gráficos de este juego se ven muy bien en las fotos, y eso que todavía falta afinar bastantes detalles.

Aunque este juego ya lleva algo de trabajo por delante, no se espera que

esté listo sino hasta Noviembre de este año. Pero es muy probable que sea mostrado en el E3, así que ya que lo hayamos jugado bien, te diremos si este título se ve tan bien en tiempo real, como se ve en estas fotos.



título, es la posibilidad de que dos personas puedan jugar al mismo tiempo, cosa bastante rara en este









(All the state of the state of

Al terminar el juego de Banjo-Kazooie, Mumbo el brujo, te muestra unas fotografías de un supuesto segundo juego llamado Banjo-Tooie. En las fotos aparecen escenas que salen en el juego como Treasure Trove Cove, Freezeezy Peak y Gobi's Valley y en las cuales aparece un huevo rosa, una llave gigante de hielo y un huevo morado respectivamente. Kazooie le pregunta a Mumbo que cómo puede agarrar cada una de las cosas que ahí aparecen y le contesta que no sabe.



Esta es una pregunta muy concurrida que tiene la solución en el mismo juego. Mumbo te dice que olvidaste estos ítems, pero que sólo va a hablar de ellos

un Banjo-Tooie, el próximo juego. No sabemos nada de



este juego y si va a ser la secuela de Banjo Kazooie, pero esto nos sugiere que pensemos en muchas cosas y que nos imaginemos cómo rum a ser utilizados estos ítems en Banjo-Tooie o si en él nos digan cómo agarrarlas en Banjo-Kazooie y abrir más secretos.

Todo esto sun suposiciones que podemos hacernos, pero sólo nos resta esperar Banjo-Tooie para saber la respuesta, así que lo que debes hacer practicar y mejorar tus tiempos y logros en Banjo-Kazooie para que estés listo para la nueva sorpresa que Rare nos tiene preparada.

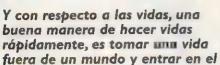
Quiero saber si en el juego de Banjo-Kazooie es posible borrar un nivel que ya hiciste sin tener que borrar todo el juego. Por ejemplo, yo sólo quiero borrar el nivel de Clanker's Cavern y no todo el juego.

Aprovechando tambien quiero saber si es posible que de alguna manera se obtengan muchas vidas para no tenerme que estar saliendo.

Pues como en la mayoría de este tipo de juegos, en puedes borrar un solo nivel, debes eliminar todo el archivo y esto te murua problemas en una situación como la tuya, que alguien te adelanta tu archivo y ya no lo puedes jugar a gusto. Nos gustaría que se pudiera borrar un sólo nivel, pero los programadores hacen así los juegos para que pases um escena y puedas entrar a recolectar lo que te faltó sin perder lo que ya tenías. En Super Mario 64 sí puedes volver a conseguir las estrellas por separado en importando cuántas lleves en si te faltan algunas. Y en Yoshi's Story la cosa es parecida, pues no puedes pasar todos los mundos un un solo juego, sino que debes empezar verios.



Te recomendamos que trates de pasar el nivel consiguiendo lo más posible y te sigas con los demás mundos, pero si quieres echarte todo el juego tú solo, empieza otro y esta vez nu permitas que unn tu juego y si lo hacen, que un en otro archivo.

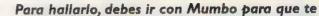








mundo más cercano, salir y tomarla nuevamente (un ejemplo es atrás del sombrero de Gruntilda y entrar a Freezeezy Peak). O viceversa, tomar una vida en un mundo, salir y entrar a tomarla nuevamente, fuera de eso, no hay manera alguna de conseguir muchas vidas, salvo con el cocodrilo en Bubblegloop Swamp cuando tienes todo, pero es tardado y riesgoso.



Land Project 🗖 Faller

convierta un calabaza un Maniac Monster Mansion, ahora sal de ese mundo (todavía convertido) y toma el camino



que está saliendo, ≡ mano derecha (desde donde tú lo ves).



Ten cuidado
pues está muy alto y angosto, al
final encontrarás un hueco en la
pared reren de Brentilda, métete
n el hoyo y dentro encontrarás
a Cheato, quien te dará el
password para introducirlo n el
castillo de arena.

Hace ya algo de tiempo you dimos la materia subre de juego. Altara non encuentrare de pocos dime de la salida de del título. ¿Qué es la gua en puede ayregar de la gua en aquella ocasión mencionamos? Altara de la Bastante. Bueno, pasemos de llama de la la características de Dula Nalam Zer:o X:our.

France un poquito de "historia". Cuando los juegos de primera persona

tuvieron "boom" hate

2 6 3 mm m la

PC, m personaje

apareció u estant

tinular un toque

tanto irrelevante a

m género: éste fue

fue suma saldado con estanto

minul muy mai encarado... como soldado, con modales... pues de minul y un vocabulario... y personaje fue muy lim aceptado, imba adaptaciones del juego y por la lima se trata que ofrecer al mercado más juegos con la lima de la carismático... pero minula de personaje.



A decir verdad, el furor por Dula llulian ya no es al mana que hace un par la años. Em puede soner como una mana noticia, pero no, si lo munos desde una punto de vista: Si GTI quiere que la gente juegue UNIM ya no será por el carisma e "sex appeal" il la personaje, sino por

aue 🗐 juego Meiii

que esp bueno. La tarea de sacar un iuego en el esse

se incorporaran todos los elementos militares un hicieron a III en personaje de éxito y un juego muy bueno un el que il pudiera estar en su medio ambiente lun encargada a Eurocom. Y así, algún tiempo después estamba a punto de en testigos de esta fusión.

Duke Nukem: Zero Hour dans un cambio muy importante un el himmal de esta personaje: d'juego ya no se desarrolla con una perspectiva de primera persona, sino de tercera persona; algo muy parecido a la que hemos en algunas estante de Eladour of the Empire el Mission: Impossible, pero en un modo de juego mucho el presentan los juegos que sirvieron de ajemplo y un más innovaciones.



La hans de la historia no es tradecente described a DN y es que um ye clásicos enemigos: Los Alimos han regresado um las mismas momentos de dominar el

planeta, sólo para las mismas plan las mismas plan la misma plan la mism







High



hisarrollado yor Eurocom









🖫 uno recuerda bien, 📭 sus anteriores juegos, Duke 🗪 investigaba, 🎳 🌬 disparaba a todo lo que veía. ¡Ah! pero 🗪 sí, rescataba 🗷 algunas ballas damiselas que habita anh secuestradas por lo Allana. Bueno, pues muse fomentar en Deko el ejercicio de M comunicación, en esta

iuego ligna que reunir pistas, la ven indica yay tiene gua kahlar can gente a la largo de su minima fine un particular s une de las elementos que den más proullo a los programadores. No, nus ues referimos a que por la hayan hecho ous Ilulia pronunciara una oración 🚥 la

que no ve incluyeran más de 3 groserías, sino que en el juego existe una gran cantidad de diálogos entre Duke y personajes que estirem a m surmentra. Y en que amagne le dudes, acte juego time una historia muy interesante que se va deserrollanda conforme avantam.



Por ciarto. hablábamos del léxico... de soldero de Duke, le que nos Here a una muticia gue sard sacelenta para asas que gustan de que los juegos al ser adaptados consumen la mayor parte de sus elementos: El lenguaje de Dube er al mismo que se oyó 📰 🛍 juago 🍱 PE And oue los que entiendan Inglés al estar jugando escucharán

algunos comentarios mordaces, sardónicos, sarcásticos y ham pelados por parte de esta personaje. Esto 🖴 algo por la que este unile se ganó el rating de "Mature". El eles punto fue en contenido um tanto violento, canus otros juegos parecidos.

¿Qué más? Pues esto: Una pur buena cantidad de

fuentes de luz no verán a lo largo

del juego. Algunas

generadas por elementos 🛍 escenario, mua por el fuego enemigo y 📭 fauta por las explosiones de las cuales, sun muchas, pero ya hablaremos de laste un más adelante). Este es el mamente idóneo para communitar que este título llime una buena contidad de efectos gráficos que

precisamente um consecuencia 📶 u= de muchas de las remas 🏜 Duke. Nosotros pensábamos que tardaria algo in tiempo - y viéramos un otro juego que propieta "Turok", efectos gráficos

Min impresionantes, pero ya rumus gratamente qui estábamos equivocados. previo, podrás um algunas M Mi arman y efectos Link de luz, así arma las terburar que lo adornan. A leguas 🕶 🕶 que Eurocom haciendo un gran trabajo pur hacer de ll WZII um de los juegos más impresionantes 👊 📷 aspecto pum el NGC

Vim cosa que podrán nutur a primera 📹 in los aficionados a este personaje, e que los gráficos del primer Daka Mikan para H64 a éste fueron mejoradia sustancialmente. "Pero... ¿Qué tante fueron mejorados?" 🗪 estará preguntando por 🚮 alguien

incrédulo. Er m mile momento, en al our bounds. que pasar a las características gráficas de DWZM Primero que nada Minemer

www.mayor cantidad de polígonos. In al primer juego, sólo his escenarios mun poligonales y es mus los enemigos, algunos elementos Jos escenarios v

haste lo que en main de Duke, estaba representado por Bitmaps o imágenes en 20. Ahera prácticamente tolla la que sa ve un pantalla es poligonal; esto 🖢 da major "look" y mús dinamismo al juago







iY aún hay más! Fara remater can el aspecto gráfico, Eurocom ka decoloby programar with juago, para sur compatible and Expansion Pak, lo gue nos permitirá na al

juego - MALTA RESULUENDAM Creenos que runnili vera el jungo así, ya ne querrás jugarlo en definition normal. Y and gum can la definición esténdar de la TV y un ve muy bien.

Como dijimos um anterioridad, el juego un

desarralla un diformites etapas do la humanidad. Al commune el juego comienzas en numbro presente, pero las aventuras de Duia la Hevarán a viellar tanto al pasado, al presente (alterado) y



🚽 futuro. 🗾 viajará desde al viejo oeste, hasta la Inglaterra de principios de siglo o un presente alterno un al que los Aliens hun logrado domina la tierra. En cada de estas urus il tendrá que ponerse

an contacto con los ilentes personajes que hichan antre les Aliens para ayudarles a cumplir objetives específicos y así poner fin a la amiwana. Cafa estinario di su época esti any bien representado y las arress que llake puede encontrar tienen mucho que ver can les de su tiempo.



Aunque es cambio el modo de juego de IIV. la acción del juego sigue mende elevado De Mecha hasta podemos dade que esta juego tiene más

acción que cualquier atra un el que hava participado este personaje. Es cualquiera de las épocas en las वारण की अन encuentre, sard "muy bien recibido" por les alienígenas con la



artillería pasada. Y 🗪 yuz zama el juego 💌 deserrable en un ambiente completo IV, le abressin hade en tierra somo desde el aire.

> lli me estamo hablando de las ermus hay que desir que a lo largo del juago, linka tendrá un super arsenal a su disposición.



Par regames concordancia entre 🗐 tiempo / espacio (o mas bien, pargua asi lo auisieren ha diseñadores) algunas armar sólo

🗪 podrán usar en chertas épocas, pera Duka tambini contará com algunas armas que

podrá mar an cualquier momento. unire les que enrumbram sa poderosos puños... politario, En d juego hay más de 15 **GEYOMS**



distintus Huchus de ellas, al sur empleadas, Hann excelentes obsies gráficos. Otras



Envelope tiones un "zoom" para ver a lan enemigos que se encuendran of great distancia. contra se hu empleado no titular

camp Goldeneye y Turol 2.

Term numero de diversión, este juego combo em un mode de multijugadores. Este maio una recorda handante al de Goldeneye 007. No perque com muy parecidos ins juegos, em perque co más alla de allumento a his enemigos y ya.

Se incluyen algunas variations y ambien los escenarios influyen mucho en al juego. Y esque hay algunos en ha que al piso es restadores y en la precisión que quisieras, en algunas ilusiones ópticas.

podemos habiar, porque simplemente no la habia en la jugamos, per buena, para ponerie peros a este juego. To recomendamos

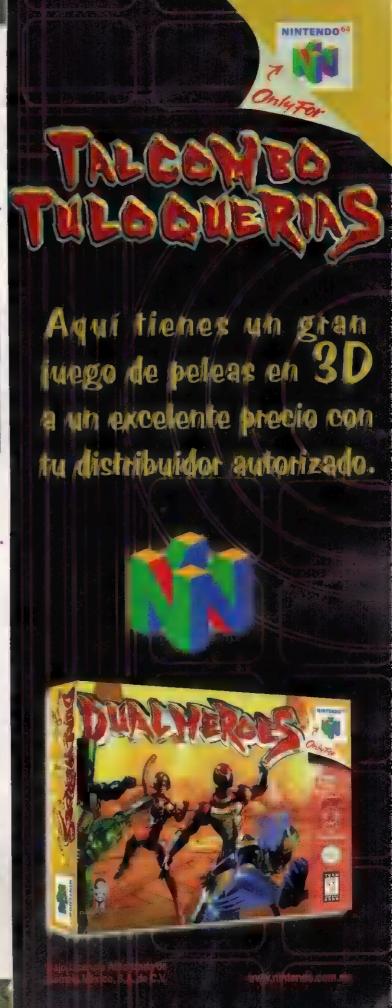


¿Recuerdas que en los enteriores juegos de Buka Nukem los escenarios jugaban un papel importante en el desarrollo del juego? El en los



jugaste, te
podemos
decir men
juegos
prácticamente
podías de constituto
todo. Na sólo de
mana de constituto
Nukem, sino

algo, podías mentre escenarios mentre. Pero um ne es todo, pues hay usus ultim que puede obtener l'ultim al acabar em series de que puede ojemplo es el destruir algunas tomas de agua comenzará e comenzará e pero llega puede pararse comenzará e co



LQué hay dentrode...?

LA GAME BOY CAMERA

Ya hace casi un año (II meses, para ser más exactos) que la Game Boy Camera llegó ■ nuestro continente y definitivamente este es un aditamento fuera de serie. A pesar de que ha pasado todo este tiempo, no se ha visto nada parecido y por lo visto no se verá, así que si tú tienes Game Boy en cualquiera de sus modalidades y no tienes una GB Camera, te recomendamos adquieras una en estas fechas que todavía está disponible.

Bueno, pero esta sección no es nada más para promocionar este aditamento, sino para hablar algunas cosas de él, pues por extraño que parezca, aún hay gente que no sabe bien qué onda con la cámara y también tenemos algunas preguntas muy insistentes sobre ella.

GAME BOY

Datos de la

Una breve descripción para quien no tenga idea de lo que hablamos: La Game Boy Camera es un cartucho para el Game Boy y éste tiene incorporada una cámara del estilo de las cámaras de video

convencionales, con la diferencia que no cuesta tanto y que trabaja sólo con las 4 tonalidades de gris con los que el Game Boy despliega sus gráficos. La cámara despliega en la pantalla del Game Boy lo que está viendo a través del lente, pero no se puede grabar con ella como con las cámaras de video. Sin embargo, lo que sí se puede es tomar fotografías (24) las que se quedan grabadas en la

memoria del juego. El lente de la cámara es

¿Sabías que si mueves el control hacia arriba o abajo en esta pantalla, Mario se mueve más lento o rápido? muy sorprendente, pues aunque no muy caro, no quiere decir que se use uno que sea "barato".

Una de las cosas que más nos sorprende de la cámara, es la forma en la

que rápidamente se habitúa a la luz de un cuarto, de hecho, aunque la luz sea mínima, puedes tomar fotos de muy buena calidad. La cámara tiene

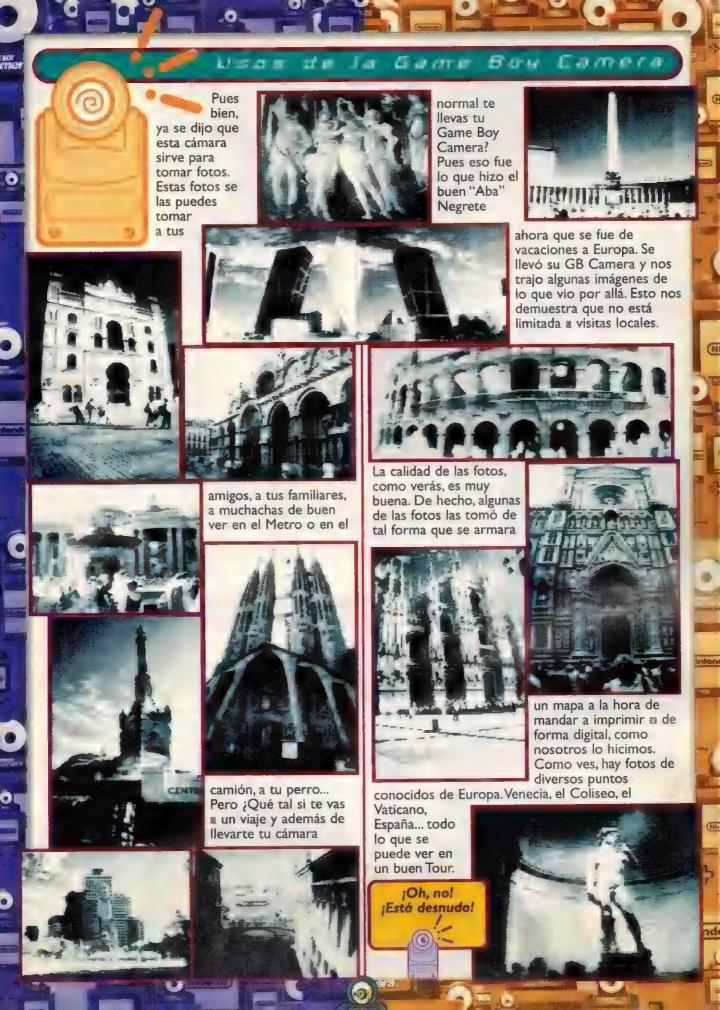
todo un estudio fotográfico en el que puedes manipular tus fotos después de tomarlas. Poner estampas, letras o hasta dibujar en ellas. De hecho puedes hasta hacer algunas "presentaciones" con las fotos que tienes guardadas para contar alguna

historia. Estas fotos las puedes intercambiar con alguien a través del cable link, puedes jugar en los mini juegos que tiene la cámara....; Uf! son tantas cosas, que realmente te estás perdiendo de mucho si no la conoces.



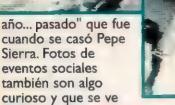








Otra persona que le dio un uso fuera de lo común a la cámara fue Gus. El an llevó su cámara a la "boda del

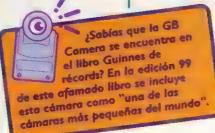




muy poco entre los propietarios de la Game Boy Camera.

¡Nunca falta el típico colado que = quiere retratar = la novia!

La cámara ha generado algunas dudas un tanto insistentes entre algunos usuarios de ella. Seríamos muy crueles si no se las respondiéramos, ahora que aprovechamos este breve espacio para hablar de ella.



Todos sabemos que los japoneses se distinguen por ser personas de

Eur IIa

bastante ingenio. Una muestra de este ingenio

es algo que se encuentra al final del manual de la Pocket Camera (nombre de la GB Camera en Japón). Esto, como podrás ver, se trata nada y más y nada menos que de un "modelo" cerle una gorra a tu

para hacerle una gorra a tu GB Camera. Este modelo lo cortas, lo doblas, lo ensamblas y ¡¡listo!!

Como nos parece algo muy chistoso, vamos a reproducir el modelo. Lo recomendable es que no cortes la revista,

sino que sólo la uses de base sobre un material un poco más

grueso para que quede mejor y la decores a tu gusto. Le puedes poner así, el logo de la marca que te guste como Nike u Oakley o en su defecto de tu equipo deportivo favorito como los 49's, los Chicago Bulls, o en el peor de los casos el América...

Peguntas más camunos John ta 68 Estre a

P.- ¿Cómo hago aparecer las fotos que están marcadas con el símbolo de ? en el Album El

R.- Estas fotos aparecen de distintas formas y un muy engorroso explicar una por una, pero en sí, todo se puede reducir a algunas características básicas:

 Por fotos tomadas.- Entre mayor sea el número de fotos que tomes con tu cámara, abrirán más de estas fotos.

2) Por fotos impresas.- De la misma forma, entre más fotos imprimas en la Game Boy Printer, más fotos aparecerán en este álbum.

3) Por fotos intercambiadas.- ¡Intercambia fotos con tus amigos! Así aparecerán unas fotos muy curiosas en el álbum B.

4) Por marcador en los juegos.- Si

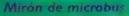
2

haces bastantes puntos en los juegos Space Fever y Ball; si logras disminuir tu tiempo al máximo en

Run! Run! Run! Así como grabar algunos archivos con los datos que quieras en el juego de DJ, aparecerán cada vez más y más de estas fotos.

Por cierto, todos estos datos los podrás checar en las pantallas de nombre Record y Hi-Score I las que llegas presionando Start en la pantalla del menú principal.





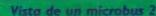
Vista de un microbus 1







"Déjeme ayudarlo y usted también ayúdese' o lo que es lo mismo: Mordida.





P.- ¿Se pueden borrar o copiar las fotos del álbum B?

No, estas fotos cuando las haces aparecer no las puedes manipular. De hecho, el uso de estas fotos es para imprimirlas o para incluirlas en alguna animación que hagas. Nosotros también hubiéramos preferido que hubiera más espacio en el álbum A que en el B... pero ni modo. Todo es culpa de la memoria RAM.



P.- ¿Cómo obtengo el juego Run! Run! Run! en el modo "Game Play"?

R.- Hay que terminar el juego de Space Fever 2 (eliminar a la tercera cara) y hacer más de 2000 puntos.

P.- ¿Puedo cambiar el borde de las imágenes que imprimo? ¿Cómo saco las "Wild Frames"?

R.- Las imágenes se imprimen con el borde que eliges en la opción "Frame" cuando estás viendo una foto. Las "Wild Frames" sólo se pueden elegir en el menú de impresión "presionando Select", precisamente antes de mandar a imprimir una foto.

P.- ;Para qué es el "ID Number"?

R.- Es para identificar quién es la persona que te pasa las fotos y para que también te identifiquen. ¡Sólo para eso!

P.- ¿Se pueden borrar los datos de la cámara? En especial los récords, los Hi-Score y el User Name?

R.- No, esos datos no se pueden borrar de una forma "voluntaria". Ahora que una descarga o sacar el Cartucho con el GB prendido puede borrar esos datos... y dañar tu Cámara.



Lo que sí se puede es borrar todas las fotos del álbum A, a la vez. Para realizar esta suicida maniobra, ve a la opción "Album" dentro de "Edit", ya adentro presiona y mantén los botones Select y Start, con estos botones así

delete all products?

NI

presiona Arriba en el control, el juego te preguntará si quieres borrar todas las fotos.

P.- ¿Para qué sirve la opción "Comment"? ¿Se puede imprimir?

R.- En la opción "Comment" puedes poner información de la foto, algo de lo que te tengas que acordar, un teléfono.. etc. Y sí, se puede imprimir, para hacerlo necesitas llegar al menú de impresión, presiona Start y pon en "On" en el globo que tiene la opción de "Comment" y al mandar a imprimir la imágen, aparecerá el comentario.

P.- ¿Y la opción Run?

R.- Ya lo habíamos dicho, pero lo repetimos por si alguien se lo perdió: Sólo es un chiste privado de los programadores. No tiene utilidad alguna.

En fin, son tantos los usos que le puedes dar a la cámara... con este artículo sólo tratamos de exhortar a los que ya tienen su cámara a que le saquen el máximo provecho y no la vean como "Un simple juguete". Y también a los que están indecisos



sobre comprarse una o no, pues simplemente recomendarles que lo hagan, pues es un muy buen sistema.

Por cierto, la página oficial de la Game Boy Camera en la red es la siguiente:
http://www.funtography.com/



Arte en Sobres

Estamos recibiendo muy buenos trabajos en sobres. Por lo que consideramos aumentar el tamaño de esta sección, pues al parecer media página es muy poco para mostrar los trabajos que nos han estado llegado. ¡Sigan mandando estos dibujos tan padres!



Ganador de este mes:
¡Samus Aran!
(Sobre dibujado por ambos lados)
Francisco Hugo Guízar García
México, D.F.

Mención honorífica: ¿Super RanmaBros.? ¡Vaya mezcla! Elizabeth Belem Juárez México, D.F.





Mención honorifica: Zelda, Princesa de Hyrule Dulce María Cruz P. Puebla, Puebla

Los Grandes de... EU

Fuente: Nintendo Power

- The Legend of Zelda:
 Ocarina of Time (Nintendo/N64)
- 2) Goldeneye 007 (Nintendo/N64)

3) Star Wars: Rogue Squadron (Nintendo/N64)

- 4) Banjo-Kazooie (Nintendo/N64)
- 5) WCW nWo Revenge (THQ/N64)
 - 6) Pokémon (Nintendo/GB)

7) Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim/N64)

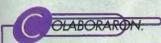
- 8) WWF War Zone (Acclaim/N64)
 - 9) The Legend of Zelda:

Link's Awakening DX

10) Madden NFL 99

Reset

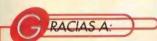
¿Qué hay para el siguiente mes? Pues en realidad es una pregunta difícil... ¡Ja ja ja!. Bueno, pues tenemos algunas sorpresas y juegos muy buenos para revisar. Primero que nada tendremos un análisis de 2 juegos de Nintendo muy esperados: Star Wars Episodie I: Racing y Pokémon Snap. También tendremos información sobre un juego de carreras F1 que dice que le hará muy fuerte la competencia al de Nintendo, este juego es: Monaco Grand Prix: Racing Simulation de Ubi Soft. ¡Ah! Pero si eso fuera poco, tendremos un previo de algunos de los juegos que estuvieron en exhibición el en £3 de este mes en Los Angeles. Ahí veremos varios títulos importantes tanto para N64 como para el GBC. Así que por nada del mundo debes perderte nuestro próximo ejemplar de ClubNin.



PABLO AGUIRRE FEY
ROBERTO CARLOS GOMEZ
ROBERTO VERASTEGUI GONZALEZ
VICTOR ARGÜELLES ORTIZ
EUGENIO RAMIREZ H.
JAR MILH VALENCIA C.
LUIS MANUEL MIYAR A.
FELIPE A. DIAZ
JAIME A. ZARAGOZA RIOS



FEDERICO GOMEZ S. **ALVARO MARIN** JOSE D. SANCHEZ SIERRA JOSAFAT MORA R. KIKE ROSILES O. RIGOBERTO MARTINEZ FLORES JOSE O. DERAS TORRES JESUS A. RUBIO ZAVALA MARIA J. CARDOSO AGUILAR FRANCISCO J. ROMERO FLORES **VICTORINO G. ALATRISTE BUENO** JUAN NIEVES SANTANDER JOSE E. VARGAS HERRERA SAMUEL RODRIGUEZ GARZA ANDRES PEREZ ORTEGA CESAR DEL VALLE TREJO **ENRIQUE PALOMINO LIMA** MIGUEL A. CASTILLO GONZALEZ SALVADOR E. LOPEZ GARCIA JESUS GERARDO GARCIA CESAR J. GRANADOS R. JOSE M. PADILLA ESPINOZA PALOMA I. GARCIA B. RICARDO DE M. Y CAMPOS CHRISTIAN M. MORQUECHO AGUILAR



GUILLERMO ESPAÑA C. ALEJANDRO R. SORROZA TEJADA ARMANDO DIAZ S. DAVID RODRIGUEZ BRISENO JOSE DE JESUS ARENAS SANCHEZ FRANCISCO ARIAS ESPINOZA MANUEL IVAN MUNGUIA MUÑOZ MACARIO YAÑEZ MEZA TONATIUH AGUILAR PASCUAL BERNARDO CARBO SOLIS NAYARIT ROMAN GONZALEZ AVILA PEDRO EDUARDO BACA BALTIERRA LUIS ARMANDO SANTOS SANCHEZ JORGE A. CORPI SAENZ JULIO CESAR GARDUZA SANDOVAL ALFREDO VILLA CAMACHO CESAR OCHOA P. JAIRO J. OSORIO ALATORRE IGNACIO SANDOVAL LASTIRE ARTURO BENITEZ C. JULIO CRUZALTA ALAN D. LUNA SALINAS FERNANDO BERNAL VAZQUEZ CESAR RENATO ESPINOZA C. HANZEL GABRIEL MALLEN PADRON JORGE YANEZ MEZA EMMANUEL OCHOA RAUL ALBERTO MADARIAGA AMARO OSCAR ARTURO PEREZ RODRIGUEZ EFREN FREGOSO JIMENEZ CARLOS G. TREPULA MENDEZ **DEVIR ISLAS ZAMBRANO** AGUSTIN A. GONZALEZ SANCHEZ **GOMEZ MORENO** DIZINA BERENICE GODINEZ O. DANIEL IVAN MOLINA RIZA ALBERTO DE JESUS HUERTA QUIJANO ISRAEL G. TAPIA SANCHEZ URANGA MIGUEL ALEJANDRO G.V. HECTOR ADRIAN MONROY CABALLERO MARCOS LOPEZ HERNANDEZ ISAAC AKKAD MARIO ALBERTO ROBLES VENTU JUAN CARLOS RESENDIZ VILLALOBOS JOSE CARLOS TORRES MAXIMO PECH JARAMILLO CARLOS "P"NCHAN" MORALES KRISTIAN AMED GIL S. JOSE LUIS HERNANDEZ BASTIDA JORGE IVAN MARTINEZ GOMEZ MARIO ALBERTO CANO MIGUEL ANGEL RDZ. GOMEZ OSWALDO MONTOYA SANDOVAL ENRIQUE EGREMY MENCHARA HERICK BOLANOS CHAVEZ ALDO CASILLAS FLORES HECTOR M. PACHECO OLIVARES DIEGO ADIB JONSSON FRANCISCO J. DURAN JIMENEZ VICTOR M. ZAVALA OCAMPO EDGAR SANCHEZ ORTIZ DANIEL ROLANDO FERNANDEZ V. JORGE A. PEREZ ARANA MARTIN D. GOMEZ AVECHUCO HECTOR M. ALEMAN RAMOS MOISES GARZA RDZ. CESAR I. PEREZ ARANA JUAN ROGELIO HIDALGO MANUEL A. PEREZ ARANA JOSUE FLORES GONZALEZ MIGUEL O. CABALLERO SANTIN JORGE LARIOS CARDENAS JESUS LEHI GARCIA REYNA FRANCISCO G. ARREDONDO PEREZ RIGOBERTO TOVAR ESCOBAR ALONSO RAMIREZ P. MARCO A. NIETO MEDELLIN EFREN "POKEMANIACO" CHAVEZ DANIEL MORA NUÑO MARIO F. VALENZUELA M. JULIAN LEYVA HERNANDEZ RANDY PALOMO B. DANIEL ESAU TADEO DURAN NEPTALI LOPEZ ESPINOSÁ OMAR GUTIERREZ HERNANDEZ DAVID AGUILAR HERRERA PEDRO OSORIO JUAN P. ESPINOZA E. CARLOS U. OVIEDO DIAZ ALBERTO OVIEDO DIAZ RAMON TORRES AREVALO JUAN J. NOLASCO JOSE S. SALINAS BRAVO JESUS G. DIAZ FLORES ERNESTO COVARRUBIAS DIAZ EDGAR OSVALDO CRUZ

JAVIER TREJO LOPEZ EDUARDO ALVARADO MORA JULIAN ALVARADO PINCENO JOSUE D. CARAVEO RODRIGUEZ ULISES MENESES T. PAUL A. VIVAS PINEDA JULIO C. SAHAGUN A. FRANCISCO J. SAHAGUN A. ALFONSO RODRIGUEZ A. JORGE P. VALDEZ VARGAS EDGAR A. ROMERO CANTON EVARISTO C. GONZALEZ L. ROBERTO FORJADOR OMAR E. GUADARRAMA ARAMBURO JESUS GARCIA MONREAL DIANA VICTOR ARGUELLES ORTIZ GUILLERMO J. CARDENAS DE LA CERDA DULCE M. CRUZ PEREZ JOSE J. CONTRERAS B. ABEL AGUILAR ACOSTA JESUS A. BARAY G. GUSTAVO A. RESENDIZ OLVERA JONATHAN ZUNIGA JUAREZ ABRAHAM R. VAZQUEZ CORTES **NESTOR J. SANCHEZ A.** LUIS F. RODRIGUEZ DE LUCAS GABRIEL MICHEL B. JOSE ABEL ORDAZ G. BIBIANA R. AGUILAR ACOSTA HUGO VALERA MICHEL ARMANDO TREVIÑO LOZANO JAVIER E. DELGADO REYNEL RAMIREZ HERNANDEZ ALBERTO MENDOZA PAZ YASSEF REGIS MARTINEZ JESUS O. OCEGUEDA LOERA ULISES E. GONGORA CHUC ERIK A. ESTRADA VALENCIA RODRIGO CUITUN CORONADO DAVID CUITUN CORONADO RAUL E. ESCOBEDO H. ALEJANDRO ORTIZ COLUNGA JOSE ARROYO MADRIGAL ABE RODRIGO CHACON ALDO PENA LOPEZ DAVID RODRIGUEZ MENDOZA GABRIEL M. DELGADILLO GOMEZ FRANCISCO CAMACHO GTZ. ALBERTO GUAJARDO SIERRA LUIS B. MENDEZ VIDRIO HAMED SAIDE INIGUEZ JOSE J. MARTINEZ HERNANDEZ GUSTAVO GARCIA CARVAJAL MARIO A. CANO VILLALPANDO JESUS A. MARTINEZ PERALTA EDUARDO S. ESTRADA RIVA PALACIO LUIS JULIAN JIMENEZ RUIZ JORGE CHAVEZ RUIZ JORGE SALAZAR ACERO CESAR FLORES GRIMALDO GERARDO A. GALLEGOS AVALOS LILANA G. BRIONES GLORIA JUAN P. DIAZ B. ESTEBAN G. BIANCO QUINTANILLA DANY SERGIO E. HERNANDEZ H. MARIO A. ROBLES VENTURA JUAN C. GUERRERO LOPEZ ANGIE VILLAREAL S. MIGUEL A. TORROELLA MENDEZ JOSE M. MAGANA VILLALOBOS

MIGUEL GARCIA TELLEZ JESUS GALVAN IZQUIERDO **OLIVER MARTINEZ SYRETT** JOSE R. NOVELO ESCOBEDO CRISTHIAN A. CARRILLO GONGORA JOSE E. RODRIGUEZ RODRIGUEZ VICENTE J. GONZALEZ LUNA PEDRO I. LOPEZ HERNANDEZ GERARDO SOLIS PEREYRA ERNESTO M.A. JOSE V. RAMOS SANCHEZ **NEFTALI BELMONTE FONG** JOSE A. RAMIREZ SALINAS MIGUEL MARQUEZ HERNANDEZ MARIO PULIDO GUZMAN JOSE L. ROJAS CHAVEZ E.M.O. FERMIN OSORIO ALATORRE CARLOS E. MENDOZA O. LUIS A. ARIAS GARCIA RICARDO G. ARIAS SEGURA SERGIO MORALES CASTILLO CESAR J. GRANADOS R. RAUL TIJERINA G. DANIEL A. MENDOZA TORRES OLMOS A. SEGUNDO RUBEN ARTURO MOLGADO B. WILFREDO CHACON BORUNDA RAMON A. LAROL YEGA **ENRIQUE VELAZQUEZ FLORES** CRISTIAN VARGAS HERNANDEZ MACIEL A. SAAVEDRA CASTAÑEDA JONATHAN ZUNIGA JUAREZ JOSE R. RAMIREZ S. FRANCISCO J. ROSILES MARCO A. DURAN OLIVARES JAVIER GARCIA OSORIO FRANCO FRIAS RAFAEL ALEJANDRO R. L. NAVARRO LUIS A. SALGUERO CRUZ EDUARDO SANDOVAL C. JAVIER MARIA REYNOSO JUAN C. SAIDEN G. ERNESTO MARTINEZ GALEANA JUAN CARLOS R. ANTONIO MUÑOZ LOPEZ JUAN T. G. PEREZ MORENO FILIBERTO BELTRAN ACEVEDO JUAN J. REYES PENA MARIO F. VALENZUELA M. CARLOS A. HERNANDEZ VENEGAS HECTOR ANTONIO AGÜERO EDGAR J. OLIVARES MONTEMAYOR RUBEN I. MIRANDA CRUZ HECTOR A.FLORES S. SERGIO A. MORALES



DANIEL MEDEL GODINEZ
FERNANDO E. PULIDO VALLES
HERNANDO CORTINA
SERGIO D. ASH MARTINEZ
JOSE A. CASILLAS MEDINA
DANIEL A. VARELA CONTRERAS
ALEJANDRO ORTIZ COLUNGA
SUJEI Y. RODRIGUEZ ACEVEDO
NELSON G. MACHUCA CASTRO
CHRISTIAN BERMEJO H.
MARCO A. HINOJOSA G.
MAX SERNA OLIVAS

